

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Books, Official Roblox, 2021, *Roblox Game Development in 24 Hours: The Official Roblox Guide*, Sams Publishing.

Evanirosa, 2022, *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*, Media Sains Indonesia, Bandung.

Herdiansyah, Haris, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Salemba Humanika, Jakarta.

J. Satrio, 2001, *Hukum Perikatan-Perikatan yang Lahir dari Perjanjian Buku I*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.

Moleong, Lexi J, 2008, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Harahap, M. Yahya, 1982, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Penerbit Alumni, Bandung.

Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram-NTB, Mataram.

Ramdhan, Muhammad, 2021, *Metode Penelitian*, Cipta Media Nusantara, Surabaya.

R. Subekti, 1991, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta.

\_\_\_\_\_, 1995, *Aneka Perjanjian*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung.

\_\_\_\_\_, 2014, *Aneka Perjanjian*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung.

\_\_\_\_\_, 2017, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta, Bandung.

Zed, Mestika, 2008, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, Jakarta.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

### **Jurnal**

M. Sitorus, Febriella, Amirulloh, Muhamad, and Djukardi, Etty, "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* 6, no. 1, Juni, 2022.

Gumanti, Retna. "Syarat Sahnya Perjanjian (Ditinjau dari KUHPerdato)", *Jurnal Pelangi Ilmu* 5, no. 01, 2012.

Jianguo, Wang, Shi, Xu, Chen, Wu, "Metaverse, SED model, and new theory of value." *Complexity* 2022, no. 1, 2022.

Jining, Liu, Gao, "Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning." *Education Sciences* 13, no. 3, 2023).

Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", *Boston University Law Review*, Volume 85, 2005.

Juliati Br Ginting, "Kekuatan Mengikat Perjanjian Secara Lisan," *The Juris* 6, no. 2, 2022.

Karman, "Kajian Hukum Perdata Terhadap Penggunaan Perjanjian Tidak Tertulis Dalam Sewa Menyewa Rumah", *Jurnal Alwatzikhoebillah* 2, no. 2, Desember 2019).

Mondoringin, Johanis F. "Tinjauan Hukum Tentang Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut KUH-Perdata." *Lex Privatum* 12, no. 3, 2023.

Nilamsari, Natalina. "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2, Desember, 2017.



Rahmawati, Aslihatul, Nur Halimah, Karmawan Karmawan, and Andika Agus Setiawan. "Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang." *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara* 4, no. 2, 2024.

Simanjuntak, Evlin, Purba, Siregar, "Perlindungan Hukum Terhadap Kreditur Akibat Wanprestasi Dalam Perjanjian Hutang Piutang Yang Diikuti Dengan Akta PPJB Dan Kuasa Menjual: Studi Putusan Pengadilan Negeri Kepanjen Nomor 124/PDT.G/2019/PN.KPN". *Jurnal Hukum Lex Generalis* 6 (9), 2025.

Zhong, Yuchun, Fryer, Zheng, Shum, Chu, "The power of play: integrating competitive sandbox game for experiential learning to foster twenty-first century skills." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 22, no. 1, 2025.

### **Hasil Penelitian/Tugas Akhir**

Baquero, Sofia R., 2024 "Robux IRL: How Games Can Create a Positive Impact on Children's Development of Financial Literacy", *Tesis University of Oregon*.

### **Internet**

Ana Widiawati, "Apa Itu Game MMORPG? Cek Pengertian, Ciri, Dan Contohnya", *IDN Times*,  
<https://www.idntimes.com/tech/games/apa-itu-game-mmorpg-go25q3-00-v8jyb-dpkfx7>.

Tobing, Letezia, "Mengenai Benda Bergerak dan Benda Tidak Bergerak." *hukumonline*,  
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/mengenai-benda-bergerak-dan-benda-tidak-bergerak-cl4712/>

Roblox, "iTunes, Google Play and Amazon Payments – Roblox Support," *Roblox*,  
<https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203312760-iTunes-Google-Play-and-Amazon-Payments>.



Roblox. “Roblox Terms of Use – Roblox Support.” Roblox Terms of Use, <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use>.

Roblox Creator Hub, “Earn On Roblox,” Create.roblox.com, <https://create.roblox.com/docs/production/earn-on-roblox>.

UNESA, “Metodologi Penelitian Kualitatif: Pengertian, Jenis, Contoh, Dan Sistematisasinya”, Universitas Negeri Surabaya, <https://paud.fip.unesa.ac.id/post/metodologi-penelitian-kualitatif-pengertian-jenis-contoh-dan-sistematisasinya>.