

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aminanto, 2018, *Bunga Rampai Hukum*, Jember Katamedia, Jakarta
- Amiruddin dan Zainal Azikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Amriani Nurnaningsih, 2012, *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa di Pengadilan*, Grafindo Persada, Jakarta.
- Ashshofa Burhan, S.H., 2004, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Damian Eddy, 2010, *Hukum Hak Cipta*, edisi ke tiga, PT Alumni, Bandung.
- Fajar Mukti dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Hanintijo Rony, 1990, *Metodologi Penelitian Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Harahap Yayah, 2009, *Hukum Acara Perdata Tentang Gugatan, Persidangan, Penyitaan, Pembuktian, dan Putusan Pengadilan*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Hidayah Khoirul, 2012, *Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, UIN-Maliki Press, Malang.
- Isnaini Yusran, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Lena Griswanti, 2005, *Pelindungan Hukum Terhadap Penerimaan Lisensi dalam Perjanjian Lisensi Paten di Indonesia*, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Lewis C Lee dan Scott Davidson, 1990, *Introduction to Intellectual Property Law*, Butterworth, London.
- Lubis Andi , et.al, 2009, *Hukum Persaingan Usaha Antara Teks & Konteks*, Penerbit GTZ GmbH, Jerman.

- Mertokusumo Sudikno, 1991, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta.
- Muhammad Abdul Kadir, 2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Prasetyo Bambang dan Lina Miftahul Jannah, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Raharjo Satjipto, 2003, *Sisi -Sisi Lain dari Hukum Indonesia*, Kompas, Jakarta
- Saidin H.OK, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Prasada, Jakarta.
- Saleh Roeslan, 1991, *Seluk Beluk Praktis Lisensi*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono, 2014, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta.
- Sudaryat-Sudjana-Ratna Permata, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual*, Oase Media, Bandung.
- Sumardjono Maria SW, 2014, *Metodologi Penelitian Ilmu Hukum*, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Suparmono Gatot, 2010, *Hak Cipta dan Aspek- Aspek Hukumnya*, RINIKA CIPTA, Jakarta.
- Suryo Tomy, 2009, *Hak Kekayaan Intelektual di Era Global*, Graha Ilmu Yogyakarta.
- Sutedi Adrian, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Winardi, 2007, *Management Konflik (Konflik Perubahan dan Pengembangan)*, Mandar Maju, Bandung.
- Makalah/Jurnal/Artikel/DLL**
- Jay Dratler Jr, 1994, *Intellectual Property Rights : Commercial, Creative, and Industrial Property*, Law Journal Seminars-Press.

Muhamad Dwika Reza Saputra, 2017, “ Pelindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Bebas Sistem Operasi Android DI Kota Yogyakarta Menurut Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta “, skripsi, program studi Sarjana Hukum, Universitas Gadjah Mada.

Ratna Afifah Sunyoto, 2014, “Pelindungan Hukum bagi Pencipta Karya Tulis Buku kaitannya dengan Pembayaran Royalti”, *Tesis*, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Sumber Internet

Yudono Yanuar, 2019, *Pemakai Software Bajakan di Indonesia Terbanyak di Asia Pasifik*, dimuat dalam <https://tekno.tempo.co/read/1186914/pemakai-software-bajakan-di-indonesia-terbanyak-di-asia-pasifik/full&view=ok>, diakses pada tanggal 17 Mei 2018 pukul 05.35 WIB.

Fatimah Kartini Bohang, 2018, *Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia*, dimuat dalam <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>, diakses pada tanggal 25 Juni 2018 pukul 05.35 WIB.

Risa Amrikasari, 2015, *Perbedaan Program Komputer dan Permainan Video*, dimuat dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt54f29930a83a8/perbedaan-program-komputer-dan-permainan-video-dalam-uu-hak-cipta> diakses pada tanggal 15 November 2018 pukul 15.30 WIB.

David Novan, 2011, *Privat Server di China Mengeruk Keuntungan Hingga US\$7.86 Juta* dimuat dalam <https://jagatplay.com/2011/12/news/private-server-di-cina-mengeruk-keuntungan-hingga-us7-86-juta/> diakses pada tanggal 31 Oktober 2018 pukul 15.30 WIB.

Tim Harian Game, 2017, *Lyto Dikabarkan Akan Tutup Semua Private Server RF online*, dimuat dalam <https://hariangame.com/lyto-dikabarkan-akan-tutup-semua-private-server-rf-online/> diakses pada tanggal 31 oktober 2018 pukul 15.35 WIB.

Copyright Licensing in the Digital Environment, www.wipo.int diakses pada tanggal 25 Mei 2019 pukul 05.35 WIB.

HRS, 2012, *Creative Commons Licenses* lindungi Pencipta, dimuat dalam

<https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt50a25db56f167/icreative-commons-licences-i-lindungi-pencipta/> di akses pada tanggal 17 juni 2019, pukul 10.00 WIB

Creative Commons, <https://creativecommons.org/licenses/?lang=id> di akses pada tanggal 1 juni 2019, pukul 10.20 WIB

Peraturan Perundang- Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 Tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementrian Negara Serta Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Eselon 1 Kementrian Negara

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia RI dan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 14 Tahun 2015/Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik

Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik indonesia Nomor 30 tahun 2018 Tentang Organisasi dan tata kerja Kantor wilayah kementerian hukum dan hak asasi manusia