

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Peraturan Perundang-undangan

Netherlands. *Wet op de kansspelen*. 10 december 1964.

Indonesia. *Undang-Undang tentang Penertiban Perjudian*. UU Nomor 7 Tahun 1974. LN. No.54 Tahun 1974, TLN No. 3040.

\_\_\_\_\_. *Peraturan Pemerintah tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian*. PP Nomor 9 Tahun 1981. LN. No. 10 Tahun 1981, TLN No. 3192.

\_\_\_\_\_. *Undang-Undang tentang Transaksi Elektronik*. UU Nomor 11 Tahun 2008. LN. No.58 Tahun 2008, TLN No.4843.

\_\_\_\_\_. *Undang-Undang tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. UU Nomor 19 Tahun 2016. LN.No.251 Tahun 2016, TLN No.5952

\_\_\_\_\_. *Undang-Undang tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. UU Nomor 1 Tahun 2024. LN. No.1 Tahun 2024, TLN No. 6905.

\_\_\_\_\_. *Undang-Undang tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. UU Nomor 1 Tahun 2023.

\_\_\_\_\_. *Peraturan Pemerintah tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. PP Nomor 71 Tahun 2019. LN. No.185 Tahun 2019, TLN No.6400. LN.2023/No.1, TLN No.6842.

\_\_\_\_\_. *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik*. Permenkominfo Nomor 11 Tahun 2016. BN NO 1059 Tahun 2016.

### B. Buku

Adji, Indriyanto Seno. *Korupsi dan Hukum Pidana*. Jakarta: Kantor Pengacara & Konsultan Hukum "Prof, Oemar Seno Adji & Rekan", 2002.

- Anggra. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media, 2008.
- Arief. Barda Nawawi. *Perbandingan Hukum Pidana*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2020.
- Hamzah, Andi. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, 1994.
- Hartanto; Margo Hadi Pura, dan N. Singadimedja. *Pembaharuan Hukum Pidana di Indonesia*. Kota Bekasi: Cakrawala Cendekia, 2017.
- Hatrik, Hamzah. *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia (Strict liability dan vicarious Liability)*. Jakarta: Grafindo Persada, 1995.
- Moeljatno. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Nawawi, Barda. *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2011.
- Prasetyo, Teguh. *Hukum Pidana*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2014.
- Sapardjaja, Komariah E. *Ajaran Melawan Hukum Materiil dalam Hukum Pidana Indonesia; Studi Kasus tentang Penerapan dan Perkembangannya dalam Yurisprudensi*. Bandung: Alumni, 2002.
- Schaffmeister, D; N. Keijzer; dan E.PH. Sutorius. *Hukum pidana*. Yogyakarta: Liberty, 1995.
- Sianturi, S. R. *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*. Jakarta: Alumni AHAEM-PTHAEM, 1986.
- Soesilo, R. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP): Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia, 2013.
- Yurizal. *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber Crime di Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2000.

### C. Lain-lain

- Adams, A. "*Fundamentals of Game design (2nd ed)*". Diterbitkan oleh New York: New Riders Publishing Tahun 2013.
- Akbar, Ayyadana. "Misteri "Gacha", Kenapa Begitu Populer di Kalangan Gamer Jepang?". Tersedia di: <https://Gamebrott.com/misteri-Gacha->

- kenapa-begitu-populer-di-kalangan-Gamer*. Diakses tanggal 10 Juni 2024.
- Al-Khawarizmi, Damang Averroes. "Pembaharuan Hukum". Tersedia di: <https://www.negarahukum.com/pembaharuan-hukum>. Diakses tanggal 20 Mei 2024.
- Anita. "Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI". Tersedia di: <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>. Diakses tanggal 22 Maret 2024.
- Barokum, Mohammad Khafid. "Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android", *Jurnal Konvergensi Teknologi Informasi & Komunikasi*, diterbitkan oleh Faculty of Engineering Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia. Vol 14 No 1 Tahun 2018.
- Christiawan, Rio. "Pendekatan Komparatif dalam Penelitian Normatif". Tersedia di: <https://www.hukumonline.com/berita/a/pendekatan-komparatif-dalam-penelitian-normatif>. Diakses tanggal 22 Maret 2024.
- Dihni, Vika Azkiya. "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia". Tersedia di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish>. Diakses tanggal 30 Agustus 2024.
- F, Yudi Aulia. "Perbedaan Game Publisher dengan Game Developer". Tersedia di: <https://esportsnesia.com/fokus/perbedaan-Game-publisher-dengan-Game-developer/>. Diakses tanggal 14 Juni 2024.
- Faisal, Muhammad. "25 Pendapatan Game Mobile Anime Gacha – 2 Agustus 2024". Tersedia di : <https://gamebrott.com/pendapatan-game-mobile-anime-gacha/>. Diakses tanggal 30 Agustus 2024,
- Fiska, Rahma. "Pengertian Perspektif". Tersedia di: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-perspektif>. Diakses tanggal 18 Mei 2024.
- Gandakusuma, Mahesa. "Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan". Makalah Kriptografi, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika (STEI) Institut Teknologi Bandung, 2016.
- Howarth, Josh. "How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics)". Tersedia di: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. Diakses tanggal 30 Agustus 2024.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring). Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses tanggal 03 Juni 2024.

- Kansspelautoriteit. "The Kansspelautoriteit". Tersedia di: <https://kansspelautoriteit.nl/english/management-and-organisation>. Diakses tanggal 21 Juni 2024.
- Kiraly, Orsolya. "Assessment And Psychological Mechanisms Of Problematic Online Gaming". Diterbitkan oleh Eötvös Loránd University, Budapest, 2015.
- Koeder; Marco Josef; Ema Tanaka. "Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?". *EconStor Journal*. Tahun 2017.
- Liston. "Perbedaan Developer dengan Publisher dalam Dunia Game", tersedia di: <https://editornews.pikiran-rakyat.com/teknologi/perbedaan-developer-dengan-publisher-dalam-dunia-Game>. Diakses tanggal 14 Juni 2024.
- Littler, Alan dan Yustinus Franssen. "The Netherlands: Gambling Law This country-specific Q&A provides an overview of Gambling laws and regulations applicable in The Netherlands. POST NAVIGATION". Tersedia di: <https://www.legal500.com/guides/chapter/the-netherlands-gambling-law/>. Diakses tanggal 1 Juni 2024.
- Margiyanti, Ririn. "Isi Bunyi Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian dan Unsur-unsurnya". Tersedia di: <https://tirto.id/isi-bunyi-pasal-303-kuhp-tentang-perjudian-dan-unsur-unsurnya-gvz2>. Diakses tanggal 22 Maret 2024.
- Mikhael, Lefri, dan Yuber Lago. "Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia". *BADAMAI LAW JOURNAL*, diterbitkan oleh Pusat Pengelolaan Jurnal dan Penerbitan ULM. Vol. 7 No. 2 Tahun 2022.
- Netherlands Gaming Authority. "Study into loot boxes A treasure or a burden?" Tersedia di: [https://hobbydocbox.com/79311884-Video\\_and\\_Computer\\_Games/Study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden.html](https://hobbydocbox.com/79311884-Video_and_Computer_Games/Study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden.html). Diakses tanggal 08 Maret 2024.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Jurnal Universitas Gadjah Mada*, diterbitkan oleh Universitas Gadjah Mada. Vol. 27 No. 2 Tahun 2019.
- Pasaribu, Yusuf Hanif. "Permainan Game Online Berbasis Perjudian dalam Perspektif Hukum Pidana", *Doktrina: Journal of Law*, Vol 5 No. 2 Tahun 2022.

PelayananPublik.id. "Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya". Tersedia di: <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-Game-Online-sejarah-hingga-jenisnya>. Diakses tanggal 03 Juni 2024.

Phillips, Tom. "EA's €10m Dutch FIFA loot box fine overturned", Tersedia wdi: <https://www.eurogamer.net/eas-10m-dutch-fifa-loot-box-fine-has-been-overturned>. Diakses tanggal 21 Juni 2024.

Prayogo, Devin; Diah Priharsari dan Andi Reza Perdanakusuma, "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 7, Tahun 2022,

Qotrunada, Raihan Apka et al, "Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online", *KULTURA Jurnal Ilmu Hukum, Sosial dan Humaniora*, diterbitkan oleh Komunitas Menulis dan Meneliti (Kolibi), Vol. 1 No. 4 Tahun 2023.

Rizkita, Alifian Fajar. "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Digital". *KULTURA Jurnal Ilmu Hukum, Sosial dan Humaniora*. Vol 1 No 5 Tahun 2023.

Santoso et al. "Peran Kepolisian Dalam Sistem Peradilan Pidana Terpadu Terhadap Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian.". *Jurnal Daulat Hukum*. Vo 11 No. 1 Tahun 2018.

Shibuya, Akiko; Mizuha Teramoto dan Akiyo Shoun. "Systematic Analysis of In-Game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan". *DiGRA Conference Journal*. Tahun 2015.

Sinclair, Brendan. "EA fined €10m over loot boxes as Dutch court sides with gambling authority". Tersedia di: <https://www.gamesindustry.biz/ea-fined-10m-over-loot-boxes-as-dutch-court-sides-with-gambling-authority>. Diakses tanggal 21 Juni 2024.

Staf Ahli Menteri Bidang Hukum Kementterian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. *Wawancara*. Melalui platform digital. 13 Agustus 2024.

Taylor, Ivy. "Loot boxes in leading games violate Dutch gambling legislation (Developers have eight weeks to change their look box mechanics or face prohibition)". Tersedia di: <https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-in-leading-games-violate-dutch-gambling-legislation>. Diakses tanggal 21 Juni 2024.

Waney, Geraldly. "Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis Kuhp)". *Jurnal Lex Crimen*. Vol 5 No. 3 Tahun 2016.

Winkie, Luke. "The History of Gacha in Video Games". Tersedia di: [https://medium.com/@john\\_23522/the-history-of-Gacha-in-video-Games](https://medium.com/@john_23522/the-history-of-Gacha-in-video-Games). Diakses tanggal 10 Juni 2024.

Yamakami, Toshihiko. "Historical View of Mobile Social Game Evolution in Japan: Retrospective Analysis of Success Factors". ICACT. Tahun 2013.

Yulita, Linda. "Apa Itu Gacha? Arti, Latar Belakang dan Penerapannya dalam Sistem Game". Tersedia di: <https://hotelier.id/studi/apa-itu-gacha/>. Diakses tanggal 30 Agustus 2024.