

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdul Wahid, *Kejahatan Mayantara*, Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Asbjorn Eide dan Alfredsson Gudmundur, *The Universal Declaration of Human Rights: A Commentary*, Scandinavian University Press, Oslo, 1992.
- H. Samsul Wahidin, *Hukum Pers*, Bandung : Pustaka Pelajar, 2011.
- Nihal Jayawickrama, *The Judicial Application of Human Rights Law, National, Regional and International Jurisprudence*, Cambridge University Press, United Kingdom, 2002.
- Hans Kelsen, *Teori Hukum Murni*, Bandung: Nusa Media, 2011.
- Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Bandung Mandar Maju, 1995.
- Mochtar Kusumaatmadja, *Konsep-Konsep Hukum Dalam Pembangunan*, Bandung: Alumni, 2006.
- Mochtar Kusumaatmadja dalam “*Konsep-Konsep Hukum Dalam Pembangunan, Kumpulan Karya Tulis*”, diedit Eddy Damian dan Otje Salman, Alumni, Edisi kedua, 2006.
- Mochtar Kusumaatmadja, *Pembinaan Hukum Dalam Rangka Pembangunan Nasional*, Lembaga Penelitian Hukum dan Kriminologi Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Bina Cipta, tanpa tahun.

- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum, Edisi Revisi*, Bandung: Prenada Media Group, 2005.
- Romli Atmasasmita, *Teori Hukum Integratif*, Yogyakarta, Genta Publishing 2012.
- Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Cetakan kelima, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994.
- Shinta Dewi, *CyberLaw, Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum International*, Bandung: Widya Pajajaran, 2009.
- Shinta Dewi, *Cyberlaw, Praktik Negara-negara dalam mengatur privasi dalam E-Commerce*, Bandung: Widya Padjadjaran, 2009.
- Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Jakarta: Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003.
- Sigid Suseno, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia (UI) Press, 1986.
- Soerjono Soekanto dan Sri mamuji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo, 2006.

## **B. Jurnal / Karya Ilmiah**

- Atma Jaya, 2013, *Pengertian dan Tipe Game Online* <http://e-journal.uajy.ac.id/983/3/2EM16716.pdf> diakses pada tanggal 16 Februari 2017 pukul 20.45 WIB.

Widyatama, 2013, *Pengertian game dan konsep-konsep dasar game*  
<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10> diakses pada tanggal 16 Februari 2017 pukul 20.30 WIB.

### C. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 39 Tentang Hak Asasi Manusia.

Undang-Undang Nomor 4 Tahun 20011 Tentang Informasi Geospasial  
 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Telekomunikasi No.13 Tahun 2005  
 Tentang Penyelenggaraan Telekomunikasi yang menggunakan Satelit.

### D. Laman

Ardyan Mohamad, 2016, "*Remaja 18 Tahun korban tewas pertama di dunia akibat main Pokemon Go,*  
<https://www.merdeka.com/dunia/remaja-18-tahun-korban-tewas->

[pertama-di-dunia-akibat-main-pokemon-go.html](#)) diakses pada tanggal 19 November 2016 pukul 16.57 WIB.

Helmi Shemi, 2016, "*Hati-hati, Ini yang Perlu Diwaspadai Para Pemburu Pokemon Go*,"(<http://www.arah.com/article/6649/hati-hati-ini-yang-perlu-diwaspadai-para-pemburu-pokemon-go.html>) diakses pada tanggal 7 November 2016 pukul 10.21 WIB.

Helmi Shelmi, 2016, "*Sebelum Pokemon Go, ini Permainan yang bikin Gamer Jadi Pemburu*",(<http://www.arah.com/video/570/sebelum-pokemon-go-ini-permainan-yang-bikin-gamer-jadi-pemburu.html>) diakses pada tanggal 7 November 2016 pukul 10.05 WIB.

Kresna Galuh D. Herlangga, 2016 "*Virtual Reality dan Perkembangannya*", (<https://www.codepolitan.com/Virtual-reality-dan-perkembangannya>) diakses pada tanggal 19 November 2016 pukul 16.03 WIB.

Pengertian GPS, 2016, (<http://sir.stikom.edu/216/6/BAB%20III.pdf>) diakses pada tanggal 17 Februari 2017, pukul 07.55 WIB.

Riswan Abidin, 2016, "*Pengertian Virtual Reality dan Perbedaannya dengan Augmented Reality*", (<https://teknojurnal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaannya-dengan-augmented-reality/>) diakses pada tanggal 16 Februari 2017 pukul 23.10 WIB.

Sulung Lahitani Mardinata, 2016, "*Jadi Gym, Rumah Pria Ini Didatangi Pemain Pokemon Go Tak dikenal,*" (<http://citizen6.liputan6.com/read/2549832/jadi-gym-rumah-pria-ini-didatangi-pemain-pokemon-go-tak-dikenal>) diakses pada tanggal 19 November 2016 Pukul 17.09.

Siaran Pers, 2006, (<http://www.sdppi.kominfo.go.id/berita-pengaturan-penggunaan-satelit-di-indonesia-26-1504>) diakses pada tanggal 23 Februari 2017 pukul 13.40 WIB.

