

## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU

Arief Sidharta, *Reflexi tentang fundamental dan sifat keilmuan hukum sebagai landasan pengembangan Ilmu Hukum Nasional Indonesia*, Bandung, 1996, Hlm. 18

Satjipto Rahardjo, *Paradigma Hukum Indonesia*, Bandung, 2010, hlm. 84 – 85

Arief Sidharta, *Ilmu Hukum Indonesia*, Bandung, 2010 hlm. 84 – 85

Faisal, *Menerobos Positivisme Hukum*, Bekasi, 2012 hlm. 165

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, 2017 hlm 133 – 135

Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta, 1994 hlm 12

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, 2004 hlm 186

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta, 2010 hlm 7

Waluyadi, *Hukum Perlindungan Anak*, Bandung, 2009, hlm 1

### B. Jurnal/ Skripsi

Peraturan Menteri Komunikasi Nomor 11 Tahun 2016 tentang *Klasifikasi permainan Elektronik*

Surat Edaran Menkominfo Nomor 3 tahun 2016

*Science and Engineering Indicators. National Science Foundation. tentang "industry, Technology and the Global Marketplace: International Patenting Trends in Two New Technology Areas. 2002, Diakses tanggal 2019 – 05 – 10*

Haris Budiman, *Peran Teknologi informasi dan komunikasi dalam Pendidikan*; Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8, Mei 2017

Ahmad Luthfi, *PUBG Mobile kini miliki batasan usia gamer*; jurnal, Maret 2019

Siagian Budiarto Simatupang, Kominfo, 2018 *Peran Keamanan Siber dalam Mengatasi Konten Negatif*.

Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Perindungan Anak

### C. Internet

Haris Budiman, “ *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* ”, 2017, (<https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>)

Dunia pendidikan, “ *Pengertian Games dan Jenisnya* ”, 2019 (<https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games-dan-jenisnya/>)

Permainan Daring, Pengertian, dikses 2019 ([https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring))

Ahmad Luthfi, *PUBG Mobile kini miliki batasan usia Gamer*; 2019 (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/05/326/2026179/pug-mobile-kini-miliki-batasan-usia-gamer>)

Tribun Kaltim.co, *Game Online Sejenis PUBG adanya payung hukum, Isi Amoral dan Perjudian bisa diblokir*; Maret 2019 (<https://kaltim.tribunnews.com/2019/03/23/game-online-sejenis-pug-ada-payung-hukum-isi-pornografi-dan-perjudian-bisa-diblokir?page=4>)

Pengertian Platform;2019 (<http://wikipintar.com/platform>)

Pengertian E- Sport di Indonesia ; 2019 (<https://www.revivaltv.id/others/esports-hadir-di-olimpiade-asian>)

CNBIIndonesia, *China awasi Platform Tencent*, 2018  
 (<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20180910183542-37-32545/china-awasi-bisnis-game-tencent-hapus-platform-poker>)

Gridgames, *Tencent Luncurkan Platform Baru untuk Bermain Game*; 2015  
 (<https://gridgames.grid.id/read/151690706/tencent-luncurkan-platform-baru-untuk-bermain-game-wegame-x?page=all>)

Kominfo.go.id, *Pengguna Internet Tertinggi ketiga di Asia*;2011,  
 ([https://kominfo.go.id/content/detail/2365/pengguna-internet-indonesia-tertinggi-ketiga-di-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/2365/pengguna-internet-indonesia-tertinggi-ketiga-di-asia/0/sorotan_media))

Sejarah ID-SIRTII, (<https://idsirtii.or.id/halaman/tentang/sejarah-id-sirtii-cc.html>)

Kumparan tech, *Jenis Konten Negatif di Internet* ; 2019  
 (<https://kumparan.com/@kumparantech/jenis-konten-negatif-di-internet-yang-bisa-diblokir>)

Duniafintech, *“Cyber Security”* , 2019, (<https://www.duniafintech.com/cyber-security-dan-kegunaannya/>)

Agus Setiawan, *“Pengertian Studi Kepustakaan”*, 2016,  
 ([www.transiskom.com/2016/03/pengertian-studi-kepustakaan.html?m=1](http://www.transiskom.com/2016/03/pengertian-studi-kepustakaan.html?m=1))

Pengertian Kaspersky\_Lab ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kaspersky\\_Lab](https://id.wikipedia.org/wiki/Kaspersky_Lab))

Dwiperdana, *Game Development Platforms*, 2015  
 (<http://agatestudio.com/blog/2011/10/game-development-platforms/>)

- Arif Hasibuan, “*Dunia Internet, Dunia Tanpa Batas*”, 2010, (<https://arifhasibuan.wordpress.com/2010/02/28/dunia-internet-dunia-tanpa-batas/>)
- Pikiran Share, “*Anak menjadi Potensi Penipuan Online*”, 2019, (<https://www.bacapikirshare.org/anak-potensial-menjadi-korban-penipuan-online/>)
- Digital Business, “*Pemerintah Aturan Game Online*” , 2016 (<https://www.indotelko.com/read/1471323358/Pemerintah-aturan-game-online>)
- Wikipedia,” *Pengertian tentang ESRB*” , 2019 ([https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:ESRB\\_logo.svg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:ESRB_logo.svg))
- Liputan 6.com, “ *kasus PUBG*” 2018 (<https://www.liputan6.com/tekno/read/3145571/negara-ini-larang-gamer-bermain-gim-playerunknowns-battleground>)
- Indotelko.com, ” *Sensor konten internet di Asia* “ 2018 (<https://www.indotelko.com/read/1468040450/Sensor-konten-Internet-mulai-ketat-Asia>)
- Kominfo.go.id, “*Tangani Keamanan Siber dan Jaringan*” 2019 (<https://kominfo.go.id/content/detail/12329/bssn-hanya-tangani-keamanan-siber-dan-jaringan/o/sorotan-media>)
- Tempo.co, *China keluarkan rangkaian aturan untuk batasi anak bermain game video*, 2018 (<https://www.tempo.co/bbc/5001/china-keluarkan-rangkaian-aturan-untuk-batasi-anak-anak-bermain-gim-video>)
- Kominfo.go, *Klasifikasi permainan elektronik di Indonesia*, 2018 (<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>)