

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- A, Abraham. 2011. *Sukses Menjadi Artis dengan YouTube*. Surabaya: Reform Media
- Adam, Ernest. 2013. *Fundamentals of Game Design*. San Francisco: New Riders.
- Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. 2013. *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Tangerang: Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.
- Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. 1999. *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Emirzon, Joni. 2000. *Alternatif Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan (Negoisasi, Mediasi, Konsiliasi, dan Arbitrase)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Harahap, M. Yahya. 2003. *Arbitrase*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hariyani, Iswi. 2010. *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Hartono, Sri Redjeki. 1993. *Aspek Hukum Perdata Perlindungan Hak Milik Intelektual*. Semarang: Program Pasca Sajarana Ilmu Hukum Undip.

- Kesowo, Bambang. 1995. *Pengantar Umum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*. Yogyakarta: Fakultas Hukum Univeritas Gadjah Mada.
- Kindarto, Asdani. 2008. *Belajar Sendiri YouTube (Menjadi Mahir Tanpa Guru)*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo.
- KP-KIAT. 2006. *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Bogor: Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian.
- Logan, Robert K. 2010. *Understanding New Media*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Loughlan, Patricia. 1998. *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*. Australia: LBC Information Services.
- Margono, Suyud. 2010. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moelong, J Lexy. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhammad, Abdulkadir. 2001. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Munandar, Haris dan Sally Sitanggang. 2011. *Mengenal HAKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*. Jakarta: Erlangga Group.

- Murray, A Jeremy dan Kathleen M. Nadeau. 2016. *Pop Culture in Asia and Oceania*. California: ABC-CLIO.
- Nazir, M. Metode Penelitian. 2009. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nilwan, Agustinus. 2008. *Pemograman Animasi dan Game Professional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Peters, John Durham. 1999. *Speaking into the Air*. Chicago: University of Chicago.
- Rollings, Andrew dan Ernest Adams. 2006. *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Prentice Hall.
- Saidin, H. Ok. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samsudin, Dadan. 2016. *Hak Kekayaan Intelektual Dan Manfaatnya Bagi Lembaga Litbang*. Direktorat Paten, DTLST dan Rahasia Dagang Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- Sardjono Agus. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual & Pengetahuan Tradisional*. Bandung: PT Alumni.
- Sembiring, Sentosa. 2002. *Prosedur dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual di Bidang Hak Cipta, Paten, dan Merek*. Bandung: Yrama Widya.
- Sentra HAKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta. 2017. *Buku Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Silberman, Gregory P. 2006. *Patents Are Becoming Crucial to Video Games*. The National Law Journal.
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. 2009. *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subekti, R. 1981. *Arbitrase Perdagangan*. Bandung: PT Penerbit Bina Cipta.
- Suprpto, T. 2006. *Berkarier di Bidang Broadcasting Media*. Yogyakarta: Pressindo.
- Sutedi, Adrian. 2013. *Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suteki dan Galang Taufani. 2018. *Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori, dan Praktik*. Depok: Rajawali Press.
- Toru, Iwatani. 2015. *Video Games Around The World*. Massachusetss: MIT Press.
- Utomo, Tomi Suryo. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Globalisasi, Sebuah Kajian Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyudi, J.B. 1994. *Dasar-dasar Manajemen Penyiaran*. Jakarta: Gramedia.

2. Jurnal dan Makalah Ilmiah

- Aji, Irfan Satya. 2014. *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter terhadap Waktu Reaksi yang Diukur dengan Ruler Drop Test*. Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Al Hariri, Rafiq dan Sri Maharani M.T.V.M. 2019. , *Perlindungan Hukum bagi Pencipta yang Karya Videonya Diunggah Kembali (reupload) di Youtube secara Ilegal menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Madura: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Trunojoyo.
- Mahaputri, Ni Nyoman Yosi dan Anak Agung Istri Ari Atu Dewi. 2019. *Perlindungan Hukum Terhadap Pelaku Pertunjukan Yang Diunggah ke Situs YouTube Tanpa Izin*. Bali: Journal Ilmu Hukum Kertha Semaya Volume 7 Nomor 10.
- Manika, Ni Putu Mella dan Ida Ayu sukihana. 2018. *Perlindungan Hukum Terhadap Subjek Dalam Potret yang diunggah ke Akun Media Sosial*. Journal Ilmu Hukum Kertha Semaya Volume 6 Nomor 5 Tahun 2018.
- Munawar Ahmad dan Taufik Effendy. 2016. *Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Jurnal Al'Adl Volume VIII Nomor 2.
- Nugrahani, RR. Aline Gratika. 2018. *Pelanggaran Hak Cipta Sebagai Dampak Perkembangan Teknologi*. Jakarta: Jurnal Lembaga Penelitian Trisakti Volume 1 Nomor 1.

Prabandari, Adya Paramita. 2013. *Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat*. Semarang: Jurnal Penelitian DIPA Fakultas Hukum Universitas Diponegoro.

Rahman, Fazlur. 2019. *Praktek Re-upload Video oleh YouTuber dan Keabsahan Pembayaranannya (Suatu Tinjauan Dari Perspektif Konsep Hak Ibtikar)*. Banda Aceh: Jurnal Ar-Raniry.

Suhayati, Monika. 2014. *Pelindungan Hukum Terhadap Hak Ekonomi Pemilik Hak Terkait Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Legal Protection For The Of Economic Rights Of The Related Rights'owner In Law Number 28 Of 2014 On Copyright*. Negara Hukum: Membangun Hukum untuk Keadilan dan Kesejahteraan Volume 5 Nomor 2 Sekretariat Jenderal DPR RI.

Sulasno. 2012. *Lisensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Perspektif Hukum Perjanjian di Indonesia*. Jurnal Hukum Adil Volume 3 Nomor 2 Tahun 2012.

Yanto, Oksidelfa. 2016. *Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta*. Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan Volume. 6 Nomor 1 (Maret 2016).

3. Website

<https://www.adamenfroy.com/how-to-make-money-on-youtube>

https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/pengertian_monetisasi_dan_contohnya_pada_kanal_youtube-850

https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065

<https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/gaming-live?hl=id#strategies-zippy-link-3>

<https://datareportal.com/reports/digital-2019-understanding-the-esports-opportunity>

<https://dgip.go.id/sejarah-perkembangan-perlindungan-kekayaan-intelektual-ki>

<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt597f0045bbbe1/jerat-pidana-ire-uploader-i-video-di-iyoutube-i>

<https://inet.detik.com/menkominfo-40-juta-orang-indonesia-main-game>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id>

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/6411017.stm>

<https://www.nimo.tv/p/agreement2>

<https://www.nytimes.com/2006/10/10/technology/10payday.html>

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

<http://www.pong-story.com/intro.htm>

<sendieka.staff.gunadarma.ac.id/Perkembangan-Media-Penyiaran>

<https://support.google.com/youtube/answer/2797449#c-get-perm>

<https://support.google.com/adsense/answer/6242051?hl=en>

<https://support.google.com/adsense/answer/72857?hl=id>

<https://www.telegraph.co.uk/news/uknews/2480280/YouTube-Overnight-success-has-sparked-a-backlash.html>

<https://www.wartaekonomi.co.id/read263914/apa-itu-adsense>

https://www.wipo.int/sme/en/documents/copyright_infringement_fulltext.html

<https://www.youtube.com/intl/id/about/experiences/>

<https://www.youtube.com/intl/id/about/copyright/fair-use/>