

## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU-BUKU

- Abintoro Prakoso, 2016, *Hukum Perlindungan Anak*, LaksBang PRESSindo, Yogyakarta.
- Abu Huraerah, 2006, *Kekerasan Terhadap Anak*, Nuansa, Bandung.
- AL. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011 *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*, PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Andersen, 2004, *Psikologi Remaja*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Ayu Rini, 2011, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Pustaka Mina, Jakarta.
- Bambang Sunggono, 2012, *Metodologi Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Henry Samuel, 2005, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sholeh Soeaidy dan Zulkhair, 2001, *Dasar Hukum Perlindungan Anak*, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta.
- Soerjono Soekanto, 2006, *Sosiologi Suatu Pengantar*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- .

### B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 *tentang Kesejahteraan Anak*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 1997 *tentang Pengadilan Anak*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 *tentang Perubahan Atas UndangUndang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 *Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1990 *tentang Ratifikasi Konvensi Hak Anak*
- .

### C. SUMBER LAINYA

- Academia,edu, *Karakteristik Anak dan Remaja*,  
[https://www.academia.edu/32047842/MATERI\\_3 -  
 Karakteristik Anak dan Remaja.pdf](https://www.academia.edu/32047842/MATERI_3_-_Karakteristik_Anak_dan_Remaja.pdf), diakses pada 26 oktober 2019.
- Bernas, *ini dia keuntungan bermain game online*,  
[https://www.bernas.id/31378-ini-dia-keuntungan-bermain-game-  
 online.html](https://www.bernas.id/31378-ini-dia-keuntungan-bermain-game-online.html), diakses pada 28 Oktober 2019.
- Dimensi data, *inilah dampak positif dan negatif bermain game*,  
[https://blog.dimensidata.com/inilah-dampak-positif-dan-negatif-  
 bermain-game/](https://blog.dimensidata.com/inilah-dampak-positif-dan-negatif-bermain-game/), diakses pada 28 Oktober 2019.
- Elib unikom, *pengertian game*,  
[https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/457/jbptunikompp-gdl-  
 prasetyoad-22806-6-unikom\\_p-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/457/jbptunikompp-gdl-prasetyoad-22806-6-unikom_p-i.pdf)
- Eprints, masa anak anak, [http://eprints.ums.ac.id/21319/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.ums.ac.id/21319/2/BAB_1.pdf),  
[diakses](#) pada 26 oktober 2019.
- Indonesia baik, *permainan interaktif elektronik*,  
[http://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/permainan-  
 interaktif-elektronik](http://indonesiabaik.id/motion_grafis/permainan-interaktif-elektronik)
- Kominfo, *kominfo bantu dorong indrustri local game Indonesia*,  
[https://kominfo.go.id/content/detail/7888/kominfo-bantu-dorong-  
 industri-lokal-game-indonesia/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/7888/kominfo-bantu-dorong-industri-lokal-game-indonesia/0/berita_satker)
- Liga games, *sejarah perkembangan games online di Indonesia*,  
[http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-  
 indonesia](http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia), diakses pada 21 Oktober 2019.
- Theasian parent, *membentuk perilaku anak*,  
<https://id.theasianparent.com/membentuk-perilaku-anak>, diakses  
 pada 26 oktober 2019.
- Wikipedia, *Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia*,  
[https://kominfo.go.id/content/detail/1129/menkominfo-tugas-  
 kominfo-membangun-tiga-bidang-it/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/1129/menkominfo-tugas-kominfo-membangun-tiga-bidang-it/0/berita_satker). diakses pada 21  
 Oktober 2019.
- Wikipedia, *Pengertian Dewasa*,  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Dewasa>, diakses pada 13 Januari 2020