

Analisis Yuridis Terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Pada *Game Mobile Legend* Dan *League Of Legend* Dalam Perspektif Hukum Indonesia

Muhammad Rafly Badu

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Gorontalo

Muthia Cherawaty Thalib

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Gorontalo

Mohamad Taufiq Zulfikar Sarson

Fakultas Hukum, Universitas Negeri Gorontalo

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6. Dulalowo Timur, kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo.

Korespondensi penulis: rflybadu@gmail.com, mutiathalb_barry2@yahoo.com,
taufiqzulfikarsarson@ung.ac.id.

Abstract. *This research aims to determine the Juridical Analysis of Intellectual Property Rights Protection in the Mobile Legend and League of Legend Games from an Indonesian Legal Perspective, based on the title raised in this research. This research uses a type of normative juridical research. The process of collecting data from the objects studied in this research uses primary, secondary and tertiary techniques. The data obtained by this research uses a qualitative method which explains the relationship between variables and generalizes the social phenomena studied. The results of this research show that online gaming has become a rapidly growing industry with many opportunities and challenges related to intellectual property rights and the development of the online gaming industry has also brought complex issues related to copyright, trademarks and patents involving various elements. unique in online games. therefore, the role of intellectual property rights in protecting creative works in games, encouraging innovation, and overcoming violations of intellectual property rights. So it is important to collaborate between online game developers, players and the government in creating a clear and fair legal framework to protect intellectual property rights in online games.*

Keywords: *Intellectual Property Rights, Plagiarism, Online Games*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Yuridis terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Pada *Game Mobile Legend* dan *League Of Legend* dalam Perspektif Hukum Indonesia, berdasarkan judul yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Proses pengumpulan data dari objek yang diteliti pada penelitian ini adalah menggunakan teknik primer, sekunder, dan tersier. Data yang diperoleh penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mana menjelaskan hubungan antar variable serta melakukan generalisasi fenomena sosial yang diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* telah menjadi industri yang berkembang pesat dengan banyak peluang dan tantangan yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual serta perkembangan industri *game online* juga telah membawa isu-isu kompleks terkait hak cipta, merek dagang, dan paten yang melibatkan elemen-elemen unik dalam *game online*. oleh sebab itu, peran hak kekayaan intelektual dalam melindungi karya kreatif pada *game*, mendorong inovasi, dan mengatasi pelanggaran hak kekayaan intelektual. Sehingga pentingnya kerjasama antara pengembang *game online*, pemain, dan pemerintah dalam menciptakan kerangka hukum yang jelas dan adil untuk melindungi hak kekayaan intelektual dalam *game online*.

Kata kunci : Hak Kekayaan Intelektual, Plagiarisme, *Game Online*

LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang memudahkan penggunaannya untuk mencari dan juga menyebarkan informasi ke semua negara. Internet merupakan salah satu penemuan yang sangat berdampak bagi dunia, namun perlu diperhatikan bahwa internet pada saat ini seperti pisau bermata dua yang dapat merugikan sang pengguna jika tidak digunakan dengan benar.¹ Industri hiburan sangat laku di kalangan masyarakat mulai dari perfilman, musik, Konten Kreator, Permainan video/video game (*video game*), hingga mesin-mesin yang dapat melakukan berbagai hal. Video game atau permainan video merupakan industri hiburan yang paling menguntungkan saat ini, tercatat dapat menghasilkan profit ratusan juta hingga miliaran dolar dengan perhitungan industri hingga USD 159.3 miliar di tahun 2020 lalu.²

Game developer adalah seorang *software developer* dengan keahlian di bidang pembuatan video game. Pekerjaan spesifik dari *game developer* adalah pembuat video game. Para *game developer* menciptakan software untuk berbagai jenis permainan yang dapat diakses melalui berbagai *device*, mulai dari *device* permainan video game seperti Playstation atau Nintendo, smartphone (*iOS* ataupun *Android*), hingga *device* berbasis PC atau laptop.³

Game Mobile Legend dan *League Of Legend* adalah sejenis *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*. Nampaknya, istilah *MOBA* lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi istilah populer untuk menggambarkan *game* “sejenis *DOTA*“. Dari berbagai *game* yang disebutkan di atas, *game MOBA* memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa disebut “*hero*” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain.

Game Online Mobile Legend merupakan *game MOBA* yang dirilis oleh *Moonton*. Game ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Dalam game *MOBA* ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 game yakni sekitar 15-20 menit. Setiap pemain bisa memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia. Salah satu kelebihan yang bisa didapatkan dari permainan ini adalah

¹Purbo, Onno W, (2005), Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot, PT Elex. Media Komputindo, Jakarta.

²WEPC, “*Video Game Industry Statistics in 2020*”, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, Diakses Pada 15 Februari 2023, Pukul 13. 00Wita

³Azhar, Nita. (2020). <https://ids.ac.id/memahami-lebih-detail-tentang-profesi-game-developer/>, Di akses Pada 16 Februari 2023, Pukul 13. 00Wita

kehadiran hero yang disiapkan oleh pengembang game. Namun sama seperti game MOBA lainnya, Mobile Legends dikemas agar memberikan gameplay yang kompetitif, agar siapapun yang memainkan game ini memiliki kesempatan menang yang sama. Mekanisme kompetitif yang ditawarkan ML sebenarnya terletak pada unsur makro dan unsur mikro in-game-nya.⁴

Sedangkan *Game online League Of Legend* adalah salah satu kompetitor dari *Warcraft* dan *Defence of the Ancients (DOTA)* dalam permainan dengan sistem *Real-Time Strategy*, yang dimainkan dengan membuat taktik menggunakan sebuah karakter atau dikenal dengan Champions. Untuk memainkan *game League of Legends*, para pemain dibentuk menjadi dua tim yang terdiri dari 5 orang dalam satu tim. Mereka saling berhadapan dan wajib mengalahkan satu sama lain dengan cara menghancurkan ‘Nexus/Turret’ dari tim lawan. Turret tersebut ditempatkan di setiap Map LoL, yang terdiri dari tiga jalur menuju Nexus. Sepanjang jalur tersebut terdapat beberapa kekuatan dari mulai menghasilkan poin hingga emas yang dapat meningkatkan level dan mengumpulkan item. Sama seperti game MOBA lainnya, game ini diisi oleh minions yang muncul secara terus menerus dari tim sendiri dan tim lawan. Minions merupakan Non-Player Character (NPC) yang akan membantu tim untuk menghancurkan Turret.⁵

Namun sangat disayangkan jika *Game Online Mobile Legend* melakukan plagiarisme terhadap *Game Online League Of Legend*. Hal ini terjadi pada kasus Montoon yang memplagiarisme *Riot Games* yang dimana kedua *developer* ini membuat dan merancang game dengan genre moba. Genre game moba adalah jenis permainan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya mengontrol seorang karakter atau jagoan yang memiliki atribut dan kemampuan yang unik dari karakter lainnya, dan hanya memiliki sebuah tujuan untuk memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan.⁶

Plagiarisme sederhananya adalah melakukan copy dan paste dari produk intelektual orang lain yang disalahgunakan tanpa menyebutkan nama penulis, penemu, dan penggagas

⁴Info Spot, (2021), “*Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya*”, <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>, diakses pada 3 April 2023, Pukul 13:00 Wita.

⁵Info Spot, (2022), “*Kapan League of Legends Rilis? Berikut Penjelasannya*”, <https://kumparan.com/info-sport/kapan-league-of-legends-rilis-berikut-penjasannya-1y49AdEioyb/full>, diakses pada 1 Juli 2023, Pukul 09:00 Wita.

⁶Kevino, Satya, (2018), <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>, Di akses Pada 16 Februari 2023, Pukul 13. 00Wita

orisinal (Shadiqi). Soelistyo di dalam bukunya menyampaikan bahwa plagiarisme atau plagiat dapat diklasifikasikan dalam beberapa tipe, yaitu:⁷

1. Plagiat Ringan, jumlah plagiat kurang dari 30%.
2. Plagiat Sedang, jumlah plagiat 30%-70%.
3. Plagiat Total, jumlah plagiat lebih dari 70%

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang menempatkan hukum sebagai sistem konstruksi norma. Sistem aturan yang dimaksud adalah tentang asas, norma, aturan peraturan perundang-undangan, penilaian, kesepakatan dan doktrin (ajaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Penerapan Hak Kekayaan Intelektual dalam Kasus Plagiarisme terhadap *Game Mobile Legend* dan *League Of Legend*

1.1.1 Hak Kekayaan Intelektual dalam Kasus Plagiarisme Industri *Game Online Mobile Legend* dan *League Of Legend*

Video games atau permainan video merupakan hal yang sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia dan sudah dikenal di seluruh dunia. Video games dapat menjadi sarana untuk hobi atau bahkan menjadi salah satu sumber penghasilan. Hal tersebut karena banyaknya youtubers gamers, organisasi atau grup gamers yang sering mengikuti lomba game baik dalam skala nasional maupun internasional, menjadikan game sebagai salah satu atau bahkan penghasilan utama mereka.⁸

Video games ditentukan berdasarkan platform yang digunakan, antara lain permainan arkade (arcade games), permainan konsol (console games), permainan mobile (Online games), dan permainan komputer (PC games). Seiring dengan perkembangan teknologi, industri video games mulai mengembangkan platform nya melalui smartphone, komputer tablet, dan virtual reality. Salah satu aspek yang berkaitan erat dengan permainan video adalah mengenai hak kekayaan intelektual.

⁷Budi, Henry Soelistyo, (2011), *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius.

⁸Vania Irawan, (2020), "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online", *Journal of Intellectual Property*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2020. Hlm 36

Dalam satu video games, melekat beberapa bidang kekayaan intelektual seperti paten, merek, dan hak cipta.⁹

Hak Kekayaan atas Intelektual yang dianut di Indonesia yaitu diantaranya :

1. Hak cipta

Hak Cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pengaturan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.¹⁰

2. Hak paten

Paten adalah Hak Eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atau hasil Invensinya dibidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri Invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya. Pengaturan Paten di Indonesia diatur dalam Undang-undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten

3. Hak merek

Undang-undang No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis merupakan dasar hukum yang terbaru tentang Merek di Indonesia. Sampai dengan saat ini, tercatat pemerintah telah empat kali merevisi Undang-undang Merek, yaitu terhadap Undang-undang No. 19 tahun 1992 sebagai revisi terhadap Undang-undang No. 14 tahun 1997 yang kemudian direvisi kembali menjadi Undang-undang No. 15 Tahun 2001 dan yang terbaru adalah Undang-undang No. 20 tahun 2016 yang masih berlaku saat ini. Revisi Undang-undang Merek tersebut dilakukan untuk memenuhi kewajiban Indonesia sebagai anggota the World Trade Organization (WTO) melalui kebijakan menyesuaikan substansi Undang-undang nasional dengan standar Internasional perjanjian Trade Related Aspect of Intellectual Property Right (TRIPs).

Dalam Pasal 1 angka 1 Undang-undang Merek dirumuskan bahwa merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram,

⁹*Ibid*

¹⁰Rooseno Harjowidigdo, (1994), Mengenal Hak Cipta Indonesia Beserta Peraturan Pelaksanaannya, PT Penebar Swadaya, Jakarta, Hal 87.

atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa

4. Hak desain industry

Hak Desain Industri adalah cabang dari HKI, khususnya termasuk kelompok hak milik industri (industrial property). Menurut organisasi dunia yang menangani administrasi HKI Internasional World Intellectual Property Organization atau yang disingkat WIPO, bahwa: Dalam pengertian hukum, desain industri mengacu pada hak yang diberikan di banyak negara, berdasarkan sistem registrasi, untuk melindungi ciri-ciri asli, hias, dan non-fungsional suatu produk yang dihasilkan dari kegiatan desain.

Jadi, hak desain industri adalah hak yang diberikan di berbagai negara berdasarkan suatu sistem pendaftaran untuk melindungi fitur-fitur orisinal, ornamental dan non-fungsional pada suatu produk yang dihasilkan dari aktivitas desain. Pengaturan Desain Industri di Indonesia diatur dalam Undang-undang No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri.¹¹

5. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Integrated Circuit Layout Design*)

Dalam Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara Republik Indonesia kepada pendesain atas hasil kreasinya, untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hal tersebut. Pengaturan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu di Indonesia diatur dalam Undang-undang No. 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

6. Rahasia dagang

Rahasia dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiannya oleh pemilik Rahasia Dagang. Pengaturan Rahasia Dagang di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang. Dalam hal ini berdasarkan prinsip hukum berupa sifat dan ruang lingkup hukum, perjanjian dapat berupa perjanjian nasional serta perjanjian internasional, perjanjian nasional adalah perjanjian yang dibuat oleh kedua belah pihak dalam wilayah nasional Indonesia yang tidak ada unsur asingnya baik objek maupun subjek. Sedangkan

¹¹ Ranti Fauza Mayana, (2004), Perlindungan Desain Industri di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, Hal 116

perjanjian internasional adalah suatu perjanjian yang terdapat unsur asing. Unsur asing dalam wilayah nasional ini adalah adanya keterkaitan sistem hukum dari salah satu pihak yang terlibat dari kegiatan perjanjian tersebut sebagaimana pilihan hukum yang telah di sepakati kedua pihak.¹²

Perlindungan hak cipta terkait permainan video, diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UUHC). Namun dalam UUHC tidak ada pengertian mengenai permainan video maupun aturan spesifik terkait permainan video. Di dalam UUHC, permainan video dikategorikan sebagai ciptaan, hal tersebut dilihat dari rumusan Pasal 40 ayat (1) huruf r dan Pasal 59 ayat (1) huruf d;

Pasal 40 ayat (1) huruf r “Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: huruf r. permainan video”

Pasal 59 ayat (1) huruf d “Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan: huruf d. permainan video”

Selain itu, pengertian ciptaan menurut Pasal 1 angka 3 UUHC adalah : “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata”¹³

Meskipun permainan video diatur dalam UUHC, namun terdapat beberapa permasalahan hukum yaitu mengenai pemegang hak cipta atas video games apabila terdapat beberapa orang atau specialists yang terlibat dalam pembuatan dan perkembangan suatu permainan video. Mengingat dalam pembuatan dan pengembangan suatu permainan video hampir tidak mungkin hanya dilakukan seorang diri, terlebih lagi jika permainan video tersebut sangat kompleks dan membutuhkan tenaga ahli lainnya. Lalu permasalahan selanjutnya adalah mengenai masih banyaknya pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta dalam permainan video (terutama pembajakan permainan video secara online) menimbulkan kerugian bagi perusahaan game, menghambat perkembangan ekonomi negara karena ada sumber pendapatan negara yang hilang, dan kekhawatiran bagi game developer di Indonesia (game developer adalah orang atau perusahaan yang mengembangkan sebuah atau beberapa game).¹⁴

¹² Mutia CH. Thalib dan Barry Y. Labdul, (2019), Kontrak Kerja Konstruksi Antara Hukum Privat dan Hukum Publik

¹³Vania Irawan, *Loc.Cit.* Hlm 37

¹⁴Vania Irawan, *Loc.Cit.* Hlm 38

1.2 Aspek Hukum Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap *Game Mobile Legend dan League Of Legend*

1.2.1 Perlindungan Hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual *Game Mobile Legend dan League Of Legend*

Hak Kekayaan Intelektual adalah hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya, hak kekayaan intelektual adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam kekayaan intelektual berupa karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. *Intellectual property* memiliki sifat *intangible* atau tidak berwujud. Hal ini sering kali menimbulkan masalah seperti pelanggaran atau pencurian hak kekayaan intelektual.¹⁵

Perlindungan *intellectual property* dalam video game bisa dilakukan melalui copyright, trademark, dan paten. Sama seperti perlindungan intelektual terhadap software, perlindungan *intellectual property* dalam video game juga terbilang masih baru. Video game merupakan sebuah karya kompleks yang mencakup banyak hal. Oleh karena itu suatu video game bisa memiliki beberapa hak kekayaan intelektual sekaligus. Video game bisa digolongkan ke dalam karya seni visual, karya sastra, motion picture, sekaligus program komputer. Dan developer bisa mendaftarkan *intellectual property* gamenya untuk masing-masing kategori tersebut.¹⁶

Ada beberapa alasan mengapa perlindungan hak intelektual video game penting dan mengapa game developer perlu mendaftarkan hak intelektual video game mereka.¹⁷

Salah satu alasannya adalah menghindari tiruan yang bisa membingungkan pelanggan. Hal ini dilakukan supaya developer lain tidak bisa menggunakan kata yang sama sebagai judul game mereka. Karena kalau sampai ada dua game yang berjudul mirip, maka pelanggan bisa bingung membedakan keduanya. Alasan lain adalah untuk melindungi elemen atau aspek-aspek dari suatu video game baik itu hardware maupun software. Hak paten bisa didaftarkan untuk melindungi perangkat keras seperti desain konsol maupun software berupa konsep game itu sendiri.

¹⁵Isthar Pelle, (2021), “*Apa Itu Intellectual Property? 4 Hal Terkait Hak Intelektual Video Game*”, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-intellectual-property/>, diakses pada 12 september 2023 pukul 15.00 wita

¹⁶*Ibid*

¹⁷*Ibid*

Perlindungan intellectual property terhadap video game memiliki permasalahannya sendiri. Dalam industri video game, penggunaan konsep dari game yang sudah ada untuk menciptakan suatu game baru adalah wajar. Kebebasan ini dibatasi dengan adanya larangan untuk melakukan direct cloning atau menjiplak karya game begitu saja. Hal ini menimbulkan masalah tersendiri karena garis batas larangan yang masih dianggap buram. Sering kali, video game tidak bisa didaftarkan hak intelektualnya sebagai satu karya utuh. Hal ini disebabkan karena beberapa aspek dalam video game tersebut yang mungkin masuk ke dalam domain publik atau creative commons sehingga tidak memungkinkan pihak developer untuk mendaftarkan copyright suatu game secara utuh.¹⁸

Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual (HKI) dalam kasus plagiarisme game online Mobile Legends dan League of Legends melibatkan berbagai aspek dan pihak yang terlibat. Berikut adalah analisis perlindungan hukum HKI dalam kedua kasus tersebut:

Pada kasus mobile legend dan league of legend kerugian yang dirasakan bagi Riot atau League Of Legend adalah bentuk keuntungan yang diraup oleh Montoon yang dengan sadar melakukan pelanggaran dan mencuri keuntungan komersil tanpa membayar kreativitas marketing Riot sehingga menghilangkan value dan originalitas pada konten original Riot. Dalam gugatannya Riot menyatakan untuk klaim tentang kebebasan alegasi sebagaimana dinyatakan dalam dokumen dan bukti yang telah dilampirkan :¹⁹

Kasus plagiarisme game online mobile legend dan league of legend jika dikaitkan dengan Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang ada diindonesia adalah;²⁰

Pasal 1 Ayat 23, Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Pasal 1 Ayat 25, Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait.

¹⁸*Ibid*

¹⁹Bryan Syauqi Firdaus, Mahimma Romadhona, *Loc. Cit.* hlm 88

²⁰Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai Analisis Yuridis Terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Pada Game Mobile Legend Dan League Of Legend Dalam Perspektif Hukum Indonesia dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pada hakikatnya, hak cipta adalah hak eksklusif, atau hanya dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta, dan mengatur penggunaan karya, ide, atau informasi tertentu. Hak Cipta adalah “hak untuk menyalin suatu ciptaan” atau hak untuk menggunakan suatu ciptaan. Dalam industri game online, penting untuk menjaga keadilan dan integritas, mendorong inovasi, dan menyediakan lapangan bermain yang setara bagi para pemain. Sehingga pentingnya untuk mempromosikan etika dan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam industri game untuk mendukung pertumbuhan yang berkelanjutan.
2. risiko kehilangan uang ketika game ditutup atau diblokir. Perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual pada game online Mobile Legends dan League of Legends diatur dengan Undang-Undang Hak Cipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, memberikan perlindungan hak cipta kepada pencipta ciptaan. Undang-undang ini membantu memberikan perlindungan bagi pencipta berupa hak eksklusif. Hak eksklusif yang dimiliki pencipta adalah suatu ciptaan yang sudah mempunyai bentuk penerimaan hak cipta secara otomatis oleh penciptanya menurut asas deklaratif. Dalam hal ini, pencipta tidak perlu mendaftarkan ciptaannya terlebih dahulu untuk mendapat perlindungan, dan dengan sendirinya negara memberikan perlindungan terhadap setiap ciptaan yang diciptakannya.

Saran

Setelah penulis melakukan penelitian terhadap permasalahan diatas, maka penulis memberikan saran sehubungan dengan skripsi ini, diantaranya :

1. Untuk pihak moonton perusahaan pembuat game online mobile legend kedepannya agar lebih hati-hati lagi agar terhindar atau tersandung kasus plagiarisme yang akan membuat perusahaan mengalami kerugian yang begitu banyak serta juga kehilangan kepercayaan masyarakat terhadap game online mobile legend, karena tidak sedikit masyarakat yang memainkannya..
2. Untuk masyarakat indonesia agar lebih berhati-hati lagi dalam memilih game online yang akan didownload serta dimainkan, karena jika terdapat kasus plagiarisme dari pihak

game online yang mereka mainkan akan berdampak buruk serta kerugian-kerugian dialami bagi mereka yang memainkan game online tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar, Nita. (2020). <https://ids.ac.id/memahami-lebih-detail-tentang-profesi-game-developer/>, Di akses Pada 16 Februari 2023, Pukul 13. 00Wita
- Budi, Henry Soelistyo, (2011), *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Info Spot, (2022), “*Kapan League of Legends Rilis? Berikut Penjelasannya*”, <https://kumparan.com/info-sport/kapan-league-of-legends-rilis-berikut-penjelasannya-1y49AdEioyb/full>, diakses pada 1 Juli 2023, Pukul 09:00 Wita.
- Info Spot, (2021), “*Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya*”, <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>, diakses pada 3 April 2023, Pukul 13:00 Wita.
- Info Spot, (2021), “*Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya*”, <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>, diakses pada 3 April 2023, Pukul 13:00 Wita.
- Isthar Pelle, (2021), “*Apa Itu Intellectual Property? 4 Hal Terkait Hak Intelektual Video Game*”, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-intellectual-property/>, diakses pada 12 september 2023 pukul 15.00 wita
- Mutia CH. Thalib dan Barry Y. Labdul, (2019), *Kontrak Kerja Konstruksi Antara Hukum Privat dan Hukum Publik*
- Purbo, Onno W, (2005), *Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*, PT Elex. Media Komputindo, Jakarta.
- Ranti Fauza Mayana, (2004), *Perlindungan Desain Industri di Indonesia Dalam Era Perdagangan Bebas*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, Hal 116
- Rooseno Harjowidigdo, (1994), *Mengenal Hak Cipta Indonesia Beserta Peraturan Pelaksanaannya*, PT Penebar Swadaya, Jakarta, Hal 87.
- Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Vania Irawan, (2020), “*Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online*”, *Journal of Intellectual Property*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2020. Hlm 36
- WEPC, “*Video Game Industry Statistics in 2020*”, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, Diakses Pada 15 Februari 2023, Pukul 13. 00Wita