



Custodia: Journal of Legal, Political, and Humanistic Inquiry

Vol 2 No 1 September 2026, Hal 01-12
ISSN: 3123-2116 (Print) ISSN: 3123-2108 (Electronic)
Open Access: <https://scriptaintelektual.com/custodia>

Perlindungan Hukum Karya Digital pada Sengketa Riot Games vs Moonton dalam Perspektif UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Fahmi Nuraziz Awaludin^{1*}, Ifqi Maula Manaz², Yoga Ammar Arifin³, Ikhwan Aulia Fatahillah⁴

¹⁻⁴ Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Indonesia

email: fahmi24fahmi@gmail.com¹

Article Info :

Received:
25-06-2026
Revised:
15-07-2026
Accepted:
20-08-2026

Abstract

The rapid growth of the video game industry, particularly the Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) genre, has intensified the need for adequate copyright protection for digital creative works. This study was motivated by the copyright dispute between Riot Games, the developer of League of Legends: Wild Rift, and Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., the developer of Mobile Legends: Bang Bang, which concluded through a global settlement in April 2024. This research aims to analyze the legal protection of video games under Indonesian Copyright Law No. 28 of 2014 and to examine the dispute from the perspective of Indonesian copyright law. Employing a normative juridical approach with doctrinal legal research, the study analyzes statutory regulations, official court documents, and relevant legal literature. The findings indicate that Indonesian copyright law protects video games through multiple copyrightable elements but lacks explicit standards for assessing substantial similarity, highlighting the need for more specific interpretative guidelines to strengthen legal certainty for the digital game industry. The study also emphasizes the importance of developing clearer legal parameters to address future cross-border copyright disputes involving increasingly complex digital creative assets.

Keywords: Copyright Law, Digital Works, MOBA, Substantial Similarity, Video Games.

Akstrak

Pesatnya pertumbuhan industri permainan video, khususnya genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), telah meningkatkan kebutuhan akan perlindungan hak cipta yang memadai terhadap karya kreatif digital. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sengketa hak cipta antara Riot Games, pengembang *League of Legends: Wild Rift*, dan Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., pengembang *Mobile Legends: Bang Bang*, yang berakhir melalui *global settlement* pada April 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap permainan video berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta mengkaji sengketa tersebut dari perspektif hukum hak cipta Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan metode penelitian hukum doktrinal melalui analisis terhadap peraturan perundang-undangan, dokumen pengadilan resmi, dan literatur hukum yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta Indonesia memberikan perlindungan terhadap permainan video melalui berbagai elemen ciptaan yang dilindungi, namun belum memiliki parameter yang tegas dalam menilai kemiripan substansial. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pengembangan parameter hukum yang lebih jelas untuk menghadapi sengketa hak cipta lintas yurisdiksi yang melibatkan aset kreatif digital yang semakin kompleks.

Kata Kunci: Hak Cipta, Karya Digital, Kemiripan Substansial, MOBA, Permainan Video.



©2026 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong industri permainan video (*video game*) berkembang menjadi salah satu sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan paling pesat di dunia, termasuk di Indonesia, seiring meningkatnya digitalisasi aktivitas masyarakat dan transformasi ekonomi berbasis platform digital (Reynolds, 2025). Subsektor aplikasi dan permainan digital memberikan kontribusi yang semakin besar terhadap ekonomi kreatif nasional sekaligus menghasilkan berbagai bentuk karya intelektual bernilai ekonomi tinggi yang memerlukan perlindungan hukum secara memadai (Lindsey & Damian, 2022). Permainan video tidak lagi dipahami semata sebagai perangkat lunak, tetapi sebagai karya digital kompleks yang memadukan program komputer, desain karakter, ilustrasi visual, musik, narasi, animasi, dan antarmuka pengguna dalam satu kesatuan ciptaan

yang saling berkaitan. Kompleksitas tersebut menyebabkan potensi pelanggaran hak cipta tidak hanya terjadi terhadap keseluruhan permainan, tetapi juga terhadap setiap elemen kreatif yang membentuk identitas suatu game (Suhendra, 2025). Dalam konteks tersebut, perlindungan hukum terhadap karya digital menjadi semakin penting karena berkaitan dengan kepastian hukum, keberlanjutan inovasi, dan terciptanya persaingan usaha yang sehat dalam industri permainan digital (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Salah satu sengketa hak cipta yang memperoleh perhatian luas dalam industri permainan digital adalah perselisihan antara Riot Games sebagai pengembang *League of Legends* dan *League of Legends: Wild Rift* dengan Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. sebagai pengembang *Mobile Legends: Bang Bang* (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Berdasarkan dokumen gugatan resmi yang diajukan pada Pengadilan Distrik Amerika Serikat tanggal 9 Mei 2022, Riot Games mendalilkan bahwa Moonton secara sengaja menyalin berbagai elemen ciptaan, mulai dari desain karakter, *skin*, materi promosi, trailer, hingga tampilan antarmuka permainan yang dinilai memiliki kemiripan substansial dengan karya milik Riot (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Sengketa tersebut menunjukkan bahwa perkembangan industri permainan digital telah memperluas ruang lingkup objek sengketa hak cipta, sehingga tidak lagi terbatas pada pembajakan perangkat lunak, tetapi juga mencakup perlindungan terhadap ekspresi artistik dan elemen kreatif yang membentuk identitas suatu permainan. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa batas antara inspirasi dan peniruan dalam industri permainan digital semakin sulit ditentukan sehingga memerlukan parameter hukum yang lebih jelas untuk menilai adanya pelanggaran hak cipta (Wang, 2022). Oleh sebab itu, perkara Riot Games melawan Moonton menjadi contoh yang relevan untuk mengkaji sejauh mana rezim hak cipta mampu memberikan perlindungan terhadap karya digital yang memiliki karakteristik kompleks dan lintas yurisdiksi (Reynolds, 2025).

Sengketa antara Riot Games dan Moonton bukanlah peristiwa yang berdiri sendiri, melainkan rangkaian perselisihan hukum yang telah berlangsung sejak tahun 2017 sebelum kembali diajukan di Amerika Serikat pada tahun 2022. Pengadilan Distrik California kemudian menolak gugatan tersebut berdasarkan doktrin *forum non conveniens* dengan pertimbangan bahwa Tiongkok merupakan forum yang lebih tepat untuk mengadili perkara karena telah terdapat proses hukum yang berkaitan di negara tersebut (Sarez, 2024). Setelah melalui proses yang panjang, kedua perusahaan akhirnya mencapai penyelesaian damai (*global settlement*) pada 2 April 2024 sehingga seluruh gugatan Riot Games terhadap Moonton resmi ditarik (Shetty, 2024). Meskipun sengketa berakhir di luar pengadilan, persoalan mengenai perlindungan hak cipta terhadap elemen-elemen kreatif dalam permainan video tetap menjadi isu hukum yang penting, terutama bagi negara-negara yang menjadi pasar utama kedua permainan tersebut seperti Indonesia. Dalam konteks hukum nasional, permainan video telah diakui sebagai salah satu ciptaan yang memperoleh perlindungan berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf r Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sehingga sengketa serupa berpotensi menimbulkan implikasi hukum apabila terjadi dalam yurisdiksi Indonesia (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta).

Pembahasan mengenai sengketa Riot Games dan Moonton di ruang publik masih didominasi oleh tulisan yang berorientasi pada kronologi kasus, sedangkan kajian akademik yang menelaahnya dari perspektif hukum hak cipta Indonesia masih relatif terbatas. Sejumlah penelitian terdahulu umumnya berfokus pada perlindungan hukum terhadap perangkat lunak atau pembajakan permainan video secara umum, tanpa menguraikan parameter kemiripan substansial pada elemen-elemen kreatif seperti desain karakter, *skin*, antarmuka permainan, maupun materi promosi sebagai objek ciptaan yang berdiri sendiri (Komara et al., 2022; Suhendra, 2025). Padahal, dokumen gugatan Riot Games memuat berbagai perbandingan visual dan desain yang dapat dijadikan dasar untuk menguji penerapan konsep *substantial similarity* dalam kerangka hukum hak cipta Indonesia. Kekosongan tersebut menunjukkan masih adanya ruang pengembangan kajian mengenai batas perlindungan terhadap ekspresi kreatif dalam permainan video, terutama ketika sengketa melibatkan para pihak lintas negara dan penyelesaiannya dilakukan di luar yurisdiksi Indonesia. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini memanfaatkan dokumen gugatan resmi sebagai sumber primer untuk menilai bagaimana parameter kemiripan yang dipersoalkan dapat dianalisis berdasarkan ketentuan UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sekaligus mengisi kesenjangan yang masih dijumpai dalam penelitian sebelumnya (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Kajian mengenai sengketa Riot Games dan Moonton masih menyisakan ruang yang luas untuk dianalisis dari perspektif hukum hak cipta Indonesia, khususnya terkait parameter perlindungan terhadap elemen-elemen kreatif dalam permainan video. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada perlindungan perangkat lunak dan pembajakan permainan video secara umum, sedangkan analisis terhadap kemiripan karakter, *skin*, antarmuka, maupun materi promosi sebagai objek hak cipta masih terbatas (Komara et al., 2022). Di sisi lain, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah mengakui permainan video sebagai ciptaan yang dilindungi, namun belum memberikan penjelasan yang memadai mengenai batasan unsur-unsur kreatif yang dapat dijadikan dasar penilaian adanya pelanggaran hak cipta (Zainal, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan industri permainan digital dengan konstruksi hukum yang tersedia sehingga diperlukan analisis yang lebih mendalam terhadap penerapan norma hak cipta pada sengketa permainan video lintas yurisdiksi. Atas dasar itu, penelitian ini memanfaatkan dokumen gugatan Riot Games sebagai sumber primer untuk menilai bagaimana parameter kemiripan substansial dapat dipahami dalam kerangka Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sekaligus memperkaya diskursus mengenai perlindungan hukum terhadap karya digital di Indonesia (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada dua permasalahan utama. Permasalahan pertama adalah bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap karya digital berupa permainan video menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Permasalahan kedua adalah bagaimana sengketa Riot Games dan Moonton dapat dianalisis berdasarkan perspektif hukum hak cipta Indonesia, khususnya terhadap perlindungan elemen-elemen kreatif yang dipersoalkan dalam gugatan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi perlindungan hukum terhadap karya digital sekaligus mengkaji penerapan ketentuan hukum hak cipta Indonesia terhadap sengketa permainan video yang melibatkan para pihak lintas negara. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian hukum kekayaan intelektual, memperkaya analisis mengenai perlindungan karya digital pada industri permainan video, serta menjadi referensi bagi pembentukan kebijakan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan ekonomi kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum non-empiris dengan pendekatan yuridis normatif (*doctrinal legal research*) yang berorientasi pada analisis terhadap norma hukum positif, doktrin, dan prinsip-prinsip hukum untuk menjawab isu hukum mengenai perlindungan karya digital dalam sengketa hak cipta permainan video (Benuf & Azhar, 2020). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) digunakan dengan menelaah ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai instrumen utama yang mengatur perlindungan terhadap permainan video sebagai objek ciptaan, kemudian dipadukan dengan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) melalui kajian terhadap doktrin hukum hak cipta dan penyelesaian sengketa kekayaan intelektual (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; Lindsey & Damian, 2022). Bahan hukum primer dalam penelitian ini meliputi peraturan perundang-undangan, dokumen gugatan Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Nomor Perkara 2:22-cv-03107, serta instrumen hukum internasional yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta, sedangkan bahan hukum sekunder berupa buku, artikel ilmiah, dan publikasi akademik mengenai hak cipta permainan video serta sengketa kekayaan intelektual lintas negara (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Seluruh bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan menelusuri dokumen hukum, literatur ilmiah, dan sumber resmi yang relevan, kemudian diklasifikasikan berdasarkan keterkaitannya dengan isu perlindungan karya digital dan parameter kemiripan substansial dalam permainan video.

Analisis dilakukan secara kualitatif menggunakan metode penalaran deduktif dengan menempatkan ketentuan hukum positif sebagai premis umum untuk menilai fakta hukum yang terdapat dalam sengketa Riot Games dan Moonton. Kerangka analisis memadukan interpretasi gramatikal, sistematis, dan teleologis terhadap norma-norma dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta guna mengevaluasi kecukupan perlindungan hukum terhadap elemen-elemen kreatif permainan video sebagai objek hak cipta (Jened, 2014). Analisis tersebut juga mempertimbangkan doktrin *substantial similarity*, prinsip orisinalitas, serta aspek penyelesaian sengketa kekayaan

intelektual lintas yurisdiksi sebagai dasar untuk menginterpretasikan relevansi norma hukum Indonesia terhadap perkara yang dikaji (Born, 2021; Sarez, 2024). Validitas kajian dijaga melalui triangulasi bahan hukum primer dan sekunder serta penafsiran yang konsisten terhadap peraturan perundang-undangan, doktrin, dan fakta hukum yang terdokumentasi sehingga menghasilkan analisis yang bersifat deskriptif, sistematis, dan preskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Karya Digital (Game) sebagai Objek Hak Cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perkembangan industri permainan video telah mengubah karakter karya cipta dari bentuk konvensional menjadi karya digital yang memadukan berbagai unsur kreatif dalam satu produk. Permainan video tidak lagi dipahami semata sebagai program komputer, melainkan sebagai karya multimedia yang mengintegrasikan perangkat lunak, ilustrasi visual, desain karakter, musik, animasi, dialog, hingga antarmuka pengguna yang saling membentuk suatu kesatuan ekspresi kreatif (Lindsey & Damian, 2022). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa permainan video merupakan hasil kreativitas intelektual yang memiliki nilai ekonomi sekaligus nilai artistik sehingga memerlukan perlindungan hukum yang memadai terhadap setiap unsur pembentuknya (WIPO, 2024). Seiring berkembangnya ekonomi digital, perlindungan terhadap karya digital juga menjadi instrumen penting untuk memberikan kepastian hukum bagi pengembang sekaligus mendorong terciptanya inovasi dalam industri kreatif berbasis teknologi (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025). Perlindungan tersebut tidak hanya ditujukan untuk mencegah penggandaan tanpa izin, tetapi juga untuk menjaga integritas karya dari tindakan peniruan yang dapat mengurangi nilai ekonomi maupun reputasi penciptanya. Oleh karena itu, rezim hak cipta memiliki peran strategis dalam menjaga keseimbangan antara perlindungan hak eksklusif pencipta dan kepentingan publik terhadap pemanfaatan karya digital.

Dalam sistem hukum Indonesia, perlindungan terhadap karya digital diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memberikan pengakuan terhadap berbagai jenis ciptaan, termasuk permainan video sebagai objek yang memperoleh perlindungan hukum (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Pengakuan tersebut tercantum dalam Pasal 40 ayat (1) huruf r yang memasukkan permainan video ke dalam kategori ciptaan yang dilindungi tanpa membedakan platform maupun teknologi yang digunakan. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang telah mengakomodasi perkembangan teknologi digital sebagai bagian dari objek perlindungan hak cipta di Indonesia. Meskipun demikian, undang-undang tersebut belum memberikan penjelasan yang rinci mengenai ruang lingkup unsur-unsur kreatif yang membentuk permainan video sehingga masih membuka ruang bagi beragam penafsiran dalam praktik. Kondisi tersebut menjadi tantangan ketika sengketa tidak lagi berkaitan dengan keseluruhan permainan, melainkan hanya menyangkut sebagian elemen kreatif yang terdapat di dalamnya. Akibatnya, penentuan ada atau tidaknya pelanggaran hak cipta sangat bergantung pada proses interpretasi terhadap norma yang berlaku serta karakteristik setiap objek yang disengketakan (Suhendra, 2025). Kekosongan pengaturan yang lebih spesifik inilah yang kemudian menjadi salah satu persoalan penting dalam perkembangan hukum hak cipta di era industri digital.

Hak cipta pada permainan video pada dasarnya melekat sejak suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata sesuai dengan prinsip deklaratif yang dianut dalam sistem hukum Indonesia (Jened, 2014). Prinsip tersebut menegaskan bahwa perlindungan hukum tidak bergantung pada proses pendaftaran, meskipun pencatatan ciptaan tetap memiliki fungsi penting sebagai alat pembuktian apabila terjadi sengketa. Dengan demikian, setiap elemen kreatif yang memenuhi syarat sebagai ekspresi orisinal pada dasarnya dapat memperoleh perlindungan sepanjang memenuhi ketentuan yang ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan. Pendekatan tersebut memberikan kepastian hukum bagi pencipta tanpa membebankan persyaratan administratif sebagai syarat lahirnya hak cipta. Pada saat yang sama, prinsip deklaratif juga menempatkan pembuktian mengenai orisinalitas sebagai aspek yang sangat penting ketika suatu karya dipersoalkan dalam proses penyelesaian sengketa.

Hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta meliputi hak moral dan hak ekonomi yang saling melengkapi dalam memberikan perlindungan terhadap karya digital (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Hak moral memberikan jaminan agar identitas pencipta tetap dihormati serta mencegah perubahan terhadap ciptaan yang dapat merugikan kehormatan atau reputasinya (Jened, 2014). Di sisi lain, hak ekonomi memberikan kewenangan kepada pencipta atau pemegang hak cipta

untuk memperoleh manfaat ekonomi melalui pengumuman, penggandaan, distribusi, komunikasi, maupun bentuk pemanfaatan lain atas ciptaannya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Lindsey & Damian, 2022). Dalam konteks permainan video, kedua jenis hak tersebut tidak hanya melekat pada keseluruhan permainan, tetapi juga dapat berkaitan dengan berbagai komponen kreatif seperti karakter, ilustrasi, efek visual, musik, maupun aset digital lainnya yang memiliki nilai ekonomi tersendiri. Perlindungan terhadap unsur-unsur tersebut menjadi semakin penting mengingat industri permainan modern mengembangkan berbagai model komersialisasi melalui penjualan karakter, *skin*, *downloadable content*, maupun item digital lainnya. Oleh karena itu, pelanggaran terhadap salah satu unsur kreatif berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi sekaligus kerugian moral bagi pencipta atau pemegang hak cipta. Pemahaman mengenai ruang lingkup hak eksklusif tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk perlindungan hukum terhadap karya digital ketika terjadi dugaan pelanggaran hak cipta.

Meskipun permainan video telah diakui sebagai objek hak cipta, perlindungan terhadap elemen-elemen kreatif di dalamnya masih menghadapi berbagai tantangan dalam praktik. Salah satu persoalan utama terletak pada sulitnya membedakan antara ide yang tidak memperoleh perlindungan dengan ekspresi ide yang merupakan objek hak cipta (WIPO, 2024). Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika pengembang menggunakan konsep permainan yang serupa, tetapi diwujudkan melalui desain visual, karakter, atau mekanisme yang memiliki tingkat kemiripan tertentu. Tidak semua kemiripan dapat secara otomatis dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta karena hukum hanya memberikan perlindungan terhadap bentuk ekspresi, bukan terhadap ide, konsep, ataupun genre permainan itu sendiri. Oleh sebab itu, diperlukan parameter hukum yang mampu membedakan secara objektif antara inspirasi yang masih dapat dibenarkan dengan peniruan yang telah memasuki ranah pelanggaran hak cipta. Parameter tersebut menjadi semakin relevan ketika sengketa melibatkan karya digital yang terdiri atas berbagai komponen kreatif dengan karakteristik teknis dan artistik yang berbeda.

Berdasarkan konstruksi tersebut, perlindungan hukum terhadap permainan video tidak dapat dipahami hanya sebagai perlindungan terhadap perangkat lunak secara keseluruhan, tetapi juga terhadap setiap ekspresi kreatif yang membentuk identitas suatu permainan. Pendekatan demikian menunjukkan bahwa karakter, ilustrasi, antarmuka pengguna, animasi, efek visual, maupun aset digital lainnya berpotensi menjadi objek perlindungan sepanjang memenuhi persyaratan sebagai ciptaan menurut hukum hak cipta. Pemahaman ini menjadi landasan penting untuk menilai apakah elemen-elemen yang dipersoalkan dalam sengketa Riot Games dan Moonton termasuk dalam ruang lingkup perlindungan yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dengan demikian, analisis terhadap sengketa tersebut tidak hanya berfokus pada keberadaan kemiripan semata, tetapi juga pada status hukum dari setiap elemen kreatif yang didalilkan sebagai objek pelanggaran. Kerangka normatif tersebut selanjutnya menjadi dasar untuk menganalisis parameter *substantial similarity* dalam sengketa Riot Games dan Moonton pada bagian berikutnya.

Analisis Unsur Kemiripan (*Substantial Similarity*) dalam Sengketa Riot Games dan Moonton

Persoalan utama dalam sengketa antara Riot Games dan Moonton bukan terletak pada kesamaan genre permainan, melainkan pada dugaan adanya kemiripan ekspresi kreatif yang diwujudkan dalam berbagai elemen visual dan artistik. Dalam hukum hak cipta, keberadaan genre atau konsep permainan pada dasarnya tidak dapat dimonopoli karena merupakan bagian dari ide yang berada di luar ruang lingkup perlindungan hak cipta (WIPO, 2024). Sebaliknya, perlindungan diberikan terhadap bentuk ekspresi yang telah diwujudkan secara konkret sehingga memiliki karakter orisinal dan dapat diidentifikasi sebagai hasil kreativitas pencipta (Lindsey & Damian, 2022). Perbedaan antara ide dan ekspresi menjadi titik awal untuk menentukan apakah suatu kemiripan dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu, analisis terhadap sengketa Riot Games dan Moonton harus diarahkan pada kesamaan ekspresi kreatif, bukan semata-mata pada kesamaan konsep permainan MOBA. Pendekatan tersebut sejalan dengan karakter permainan digital yang tersusun atas berbagai elemen kreatif yang memiliki perlindungan hukum masing-masing.

Dokumen gugatan Riot Games menunjukkan bahwa dugaan pelanggaran tidak hanya diarahkan pada satu objek tertentu, tetapi mencakup berbagai komponen permainan yang dianggap memiliki kemiripan substansial dengan karya milik Riot Games (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Unsur-unsur yang dipersoalkan meliputi desain karakter, *skin*, ilustrasi promosi, trailer, efek visual, hingga antarmuka pengguna yang menurut penggugat memperlihatkan

pola kemiripan yang berulang. Keberagaman objek yang disengketakan menunjukkan bahwa nilai ekonomi permainan video tidak hanya terletak pada perangkat lunaknya, melainkan juga pada aset-aset kreatif yang membentuk identitas permainan. Dengan demikian, penilaian terhadap dugaan pelanggaran tidak dapat dilakukan secara parsial, tetapi harus mempertimbangkan hubungan antarunsur yang membangun keseluruhan ekspresi visual suatu permainan. Pendekatan tersebut penting agar analisis hukum tidak berhenti pada persamaan bentuk semata, melainkan juga memperhatikan karakteristik artistik yang menjadi ciri khas masing-masing karya.

Tabel 1. Perbandingan Elemen yang Dipersoalkan dalam Gugatan Riot Games terhadap Moonton

Elemen	Riot Games (Wild Rift/League of Legends)	Mobile Legends: Bang Bang	Dugaan Kemiripan
Karakter	Ahri	Guinevere (<i>Psion of Tomorrow</i>)	Warna dominan, bentuk ekor, komposisi visual
Karakter	Zac	Gloo	Bentuk tubuh, tekstur, warna, siluet
Antarmuka	<i>Focus Point Aiming</i>	<i>Smart Targeting</i>	Mekanisme tampilan dan fungsi visual
Trailer	Materi promosi Wild Rift	Trailer MLBB	Komposisi adegan dan penyajian visual

Sebagai karya seni visual, desain karakter merupakan salah satu elemen yang paling menonjol dalam permainan video karena berfungsi membangun identitas sekaligus daya tarik komersial suatu permainan. Dokumen gugatan memperlihatkan sejumlah perbandingan antara karakter milik Riot Games dan Moonton yang menurut penggugat memiliki kesamaan pada komposisi warna, bentuk kostum, aksesoris, hingga proporsi visual secara keseluruhan (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Dari perspektif hukum hak cipta Indonesia, karakter tidak dipandang sebagai ide abstrak, melainkan sebagai ekspresi kreatif apabila telah diwujudkan dalam bentuk visual yang memiliki ciri khas tertentu. Oleh karena itu, kemiripan pada aspek artistik yang bersifat spesifik berpotensi menjadi indikator adanya pelanggaran apabila terbukti mengambil bagian yang substansial dari karya sebelumnya. Namun demikian, keberadaan kemiripan visual tidak secara otomatis menunjukkan adanya pelanggaran karena tetap harus dibedakan antara penggunaan elemen umum yang lazim dalam genre fantasi dengan ekspresi yang benar-benar orisinal. Penilaian tersebut memerlukan analisis terhadap tingkat kreativitas, karakteristik visual, dan kesan keseluruhan yang ditimbulkan oleh masing-masing karakter.

Selain karakter, Riot Games juga mempersoalkan kemiripan pada *skin* dan materi promosi yang dinilai mereproduksi ekspresi visual karya miliknya. Dalam industri permainan digital, *skin* bukan sekadar aksesoris tambahan, melainkan aset digital yang memiliki nilai ekonomi karena diperdagangkan melalui mekanisme transaksi dalam permainan. Kemiripan pada *skin* dapat berdampak langsung terhadap nilai komersial suatu karya apabila menimbulkan persepsi bahwa desain tersebut berasal dari pencipta yang sama atau memiliki hubungan tertentu. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta tidak hanya berkaitan dengan fungsi suatu aset digital, tetapi juga dengan ekspresi artistik yang diwujudkan dalam bentuk warna, komposisi, tekstur, maupun desain visualnya (Suhendra, 2025). Dengan demikian, analisis terhadap *skin* harus dilakukan secara menyeluruh dengan memperhatikan kesan visual yang ditampilkan, bukan hanya membandingkan satu atau dua unsur secara terpisah.

Elemen lain yang menjadi perhatian dalam gugatan adalah antarmuka pengguna (*user interface*) dan mekanisme visual permainan. Riot Games mendalilkan bahwa fitur *focus point aiming* pada *Wild Rift* memiliki kemiripan dengan fitur *smart targeting* yang kemudian digunakan dalam *Mobile Legends: Bang Bang* (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Persoalan ini menunjukkan bahwa batas perlindungan hak cipta terhadap antarmuka digital masih menjadi isu yang berkembang karena antarmuka sering kali mengandung unsur fungsional sekaligus unsur artistik. Dalam hukum hak cipta, aspek yang bersifat fungsional pada umumnya tidak memperoleh perlindungan, sedangkan bentuk ekspresi visual yang merepresentasikan fungsi tersebut

dapat menjadi objek perlindungan apabila memenuhi unsur orisinalitas. Oleh sebab itu, penilaian terhadap antarmuka permainan tidak cukup dilakukan berdasarkan kesamaan fungsi, tetapi juga harus memperhatikan bagaimana fungsi tersebut diwujudkan dalam bentuk ekspresi visual yang konkret.

Berdasarkan keseluruhan elemen yang dipersoalkan, dapat dipahami bahwa sengketa Riot Games dan Moonton tidak semata-mata berkaitan dengan persamaan konsep permainan, melainkan menyangkut dugaan pengambilan ekspresi kreatif yang membentuk identitas suatu karya digital. Pendekatan *substantial similarity* menjadi relevan karena memungkinkan penilaian dilakukan terhadap keseluruhan kesan yang ditimbulkan oleh karya, bukan hanya terhadap kemiripan pada bagian-bagian tertentu secara terpisah (Born, 2021). Meskipun konsep tersebut berkembang dalam tradisi *common law*, substansinya dapat digunakan sebagai kerangka analisis untuk menilai kecukupan perlindungan yang diberikan oleh hukum hak cipta Indonesia terhadap karya digital. Analisis tersebut sekaligus menunjukkan bahwa perkembangan industri permainan video memerlukan pendekatan hukum yang mampu mengakomodasi kompleksitas objek cipta yang semakin beragam. Hasil pembahasan ini menjadi dasar untuk menilai bagaimana ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dapat diterapkan terhadap sengketa serupa dalam konteks sistem hukum Indonesia.

Analisis Penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terhadap Sengketa Riot Games dan Moonton

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menempatkan permainan video sebagai salah satu jenis ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum melalui ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf r (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Perlindungan tersebut memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengendalikan pemanfaatan ekonomi maupun menjaga integritas karya yang dihasilkannya (Lindsey & Damian, 2022). Meskipun demikian, undang-undang tersebut belum memberikan parameter yang secara eksplisit mengatur bagaimana kemiripan antarelemen kreatif dalam permainan video harus dinilai ketika menjadi objek sengketa. Kekosongan pengaturan tersebut berpotensi menimbulkan perbedaan penafsiran, terutama apabila dugaan pelanggaran hanya menyangkut sebagian elemen permainan, seperti karakter, *skin*, antarmuka pengguna, atau materi promosi, bukan keseluruhan permainan (WIPO, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengakuan permainan video sebagai objek hak cipta belum sepenuhnya diikuti dengan pengaturan teknis mengenai standar pembuktian pelanggaran terhadap karya digital yang bersifat kompleks. Oleh karena itu, penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 memerlukan penafsiran yang sistematis agar tujuan perlindungan hak cipta tetap dapat diwujudkan tanpa menghambat perkembangan industri permainan digital (Suhendra, 2025).

Apabila dianalisis berdasarkan konstruksi hukum hak cipta Indonesia, desain karakter, ilustrasi visual, *skin*, dan aset artistik lain dalam permainan video pada dasarnya merupakan ekspresi kreatif yang dapat memperoleh perlindungan hukum sepanjang memenuhi unsur orisinalitas (Jened, 2014). Dokumen gugatan Riot Games menunjukkan bahwa objek yang dipersoalkan bukan hanya kesamaan konsep permainan, tetapi juga dugaan pengambilan ekspresi visual pada berbagai elemen yang membentuk identitas karya (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Dengan demikian, fokus analisis hukum seharusnya diarahkan pada bentuk ekspresi yang diwujudkan dalam karya, bukan pada ide, tema, ataupun genre permainan yang pada dasarnya tidak dilindungi oleh hak cipta. Pendekatan tersebut penting untuk membedakan antara inspirasi yang masih dapat diterima dalam proses kreatif dengan peniruan yang telah memasuki ranah pelanggaran hak cipta. Apabila kemiripan hanya terdapat pada unsur-unsur umum yang lazim digunakan dalam permainan bertema fantasi, maka kondisi tersebut belum cukup untuk membuktikan adanya pelanggaran hak cipta (WIPO, 2024). Sebaliknya, apabila kemiripan mencakup kombinasi unsur visual yang membentuk identitas khas suatu karya dan menghasilkan kesan keseluruhan yang serupa, maka terdapat dasar yang lebih kuat untuk menyatakan bahwa hak eksklusif pencipta telah dilanggar (Lindsey & Damian, 2022).

Analisis terhadap sengketa Riot Games dan Moonton juga perlu dikaitkan dengan konsep hak eksklusif yang menjadi inti perlindungan hak cipta dalam sistem hukum Indonesia (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Hak eksklusif tersebut memberikan kewenangan kepada pencipta untuk menentukan penggunaan, penggandaan, pengumuman, maupun pemanfaatan ekonomi atas ciptaannya sehingga setiap penggunaan oleh pihak lain harus memperoleh dasar hukum yang sah (Jened, 2014). Apabila elemen-elemen kreatif dalam permainan video digunakan tanpa izin dan memiliki tingkat kemiripan yang substansial dengan karya yang telah ada, maka tindakan tersebut

berpotensi mengurangi nilai ekonomi sekaligus mengganggu kepentingan hukum pemegang hak cipta. Penilaian terhadap pelanggaran tidak dapat hanya didasarkan pada jumlah elemen yang memiliki kemiripan, tetapi juga harus mempertimbangkan signifikansi elemen tersebut dalam membentuk identitas keseluruhan karya. Pendekatan semacam ini sejalan dengan tujuan perlindungan hak cipta yang tidak hanya melindungi hasil akhir suatu karya, tetapi juga ekspresi kreatif yang menjadi ciri pembeda dari karya tersebut (Lindsey & Damian, 2022). Oleh karena itu, dugaan kemiripan dalam sengketa Riot Games dan Moonton semestinya dinilai melalui pemeriksaan menyeluruh terhadap hubungan antarunsur visual, artistik, dan fungsional yang dipersoalkan, bukan melalui perbandingan parsial terhadap masing-masing elemen secara terpisah (WIPO, 2024).

Persoalan lain yang muncul dalam sengketa ini berkaitan dengan sifatnya yang melibatkan para pihak dari yurisdiksi yang berbeda sehingga menimbulkan konsekuensi terhadap pilihan forum dan hukum yang berlaku (Born, 2021). Pengadilan Distrik California menolak memeriksa pokok perkara melalui penerapan doktrin *forum non conveniens* karena menilai bahwa pengadilan di Tiongkok merupakan forum yang lebih tepat untuk menyelesaikan sengketa tersebut (Sarez, 2024). Dari perspektif hukum Indonesia, penyelesaian sengketa lintas negara semacam ini menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta tidak hanya bergantung pada norma nasional, tetapi juga dipengaruhi oleh mekanisme penyelesaian sengketa internasional serta prinsip-prinsip hukum perdata internasional. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas perlindungan hukum terhadap karya digital akan semakin dipengaruhi oleh kemampuan sistem hukum nasional untuk berinteraksi dengan perkembangan hukum internasional. Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah memberikan dasar perlindungan terhadap permainan video, pengaturan mengenai sengketa yang melibatkan karya digital lintas yurisdiksi masih memerlukan penguatan agar mampu memberikan kepastian hukum bagi para pemegang hak cipta (Lindsey & Damian, 2022). Dengan demikian, perkara Riot Games dan Moonton menunjukkan bahwa tantangan perlindungan hak cipta pada era digital tidak hanya terletak pada pembuktian adanya pelanggaran, tetapi juga pada efektivitas mekanisme penegakan hukum terhadap sengketa yang melampaui batas negara.

Meskipun sengketa Riot Games dan Moonton berakhir melalui mekanisme *global settlement*, penyelesaian tersebut tidak menghilangkan urgensi untuk mengevaluasi kecukupan norma hukum hak cipta Indonesia dalam menghadapi sengketa karya digital yang serupa (Shetty, 2024). Penyelesaian di luar pengadilan pada dasarnya hanya mengakhiri hubungan hukum para pihak tanpa menghasilkan preseden yuridis yang dapat dijadikan pedoman bagi penyelesaian perkara sejenis di masa mendatang (Born, 2021). Kondisi tersebut menyebabkan masih terbukanya ruang interpretasi mengenai standar penilaian terhadap kemiripan elemen kreatif dalam permainan video apabila sengketa serupa diajukan ke pengadilan Indonesia. Dalam perspektif hukum nasional, keadaan ini menunjukkan bahwa perlindungan terhadap permainan video tidak cukup hanya bertumpu pada pengakuan normatif sebagai objek hak cipta, tetapi juga memerlukan pedoman yang lebih operasional dalam proses pembuktian. Kebutuhan tersebut menjadi semakin penting mengingat industri permainan digital berkembang jauh lebih cepat dibandingkan perkembangan regulasi yang mengaturnya (WIPO, 2024). Oleh karena itu, pembentukan parameter penilaian terhadap kemiripan substansial merupakan salah satu kebutuhan hukum yang mendesak untuk meningkatkan kepastian hukum bagi pelaku industri kreatif digital (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Berdasarkan analisis terhadap ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan fakta hukum dalam sengketa Riot Games dan Moonton, dapat dipahami bahwa kerangka perlindungan hak cipta di Indonesia pada dasarnya telah memberikan landasan normatif bagi perlindungan permainan video sebagai karya digital (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Akan tetapi, ketentuan tersebut belum mengatur secara lebih rinci mengenai parameter hukum yang dapat digunakan untuk menilai kemiripan antarelemen kreatif yang menjadi identitas suatu permainan video (Lindsey & Damian, 2022). Ketidadaan parameter tersebut berpotensi menimbulkan ketidakpastian dalam proses pembuktian apabila sengketa serupa terjadi di Indonesia, terutama ketika objek yang dipersoalkan berupa karakter, *skin*, antarmuka pengguna, atau aset digital lainnya. Oleh sebab itu, pengembangan interpretasi hukum maupun penyempurnaan regulasi menjadi langkah yang penting agar perlindungan hak cipta mampu mengakomodasi karakteristik karya digital yang terus berkembang. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya memberikan kepastian hukum bagi pencipta dan pengembang permainan video, tetapi juga mendorong terciptanya iklim inovasi yang sehat dalam industri kreatif digital (WIPO, 2024). Dengan demikian, penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 perlu terus

dikembangkan secara adaptif agar tetap relevan dengan dinamika sengketa hak cipta pada era ekonomi digital (Suhendra, 2025).

Implikasi Yuridis terhadap Perlindungan Industri Game Digital di Indonesia

Perkembangan industri permainan video menunjukkan bahwa hukum hak cipta tidak lagi hanya berhadapan dengan karya konvensional, tetapi juga dengan karya digital yang memiliki struktur kompleks dan terdiri atas berbagai elemen kreatif yang saling terintegrasi (WIPO, 2024). Karakter, antarmuka pengguna, efek visual, ilustrasi, *skin*, dan aset digital lainnya telah berkembang menjadi komponen yang memiliki nilai ekonomi tersendiri sehingga memerlukan perlindungan hukum yang proporsional (Lindsey & Damian, 2022). Kondisi tersebut menuntut sistem hukum untuk mampu memberikan kepastian mengenai ruang lingkup perlindungan terhadap setiap elemen karya tanpa menghambat lahirnya inovasi dalam industri permainan digital. Dalam konteks Indonesia, pengakuan permainan video sebagai objek hak cipta merupakan langkah yang progresif, namun pengaturan tersebut belum sepenuhnya mengakomodasi perkembangan bentuk eksploitasi ekonomi maupun pola pelanggaran yang muncul pada ekosistem digital saat ini. Perubahan karakter industri kreatif tersebut menunjukkan bahwa pendekatan perlindungan hak cipta tidak lagi dapat bertumpu pada paradigma konvensional yang hanya berorientasi pada penggandaan karya secara utuh. Oleh karena itu, pembaruan interpretasi hukum menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari agar perlindungan hak cipta tetap relevan dengan dinamika industri permainan digital yang berkembang sangat cepat (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Sengketa Riot Games dan Moonton memberikan gambaran bahwa objek pelanggaran hak cipta pada era digital semakin bergeser dari penyalinan keseluruhan karya menuju pengambilan bagian-bagian kreatif yang membentuk identitas suatu permainan (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Pergeseran tersebut memperlihatkan bahwa perlindungan terhadap karya digital memerlukan ukuran hukum yang mampu membedakan antara inspirasi, adaptasi yang sah, dan peniruan yang melanggar hak eksklusif pencipta (WIPO, 2024). Ketidakjelasan parameter tersebut berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum baik bagi pengembang permainan maupun bagi aparat penegak hukum ketika menghadapi sengketa yang memiliki karakteristik serupa. Dalam praktiknya, kondisi tersebut juga dapat memengaruhi iklim investasi karena pelaku industri membutuhkan kepastian mengenai batas-batas pemanfaatan karya kreatif yang masih diperbolehkan menurut hukum. Oleh sebab itu, pengembangan pedoman interpretasi mengenai kemiripan substansial menjadi salah satu kebutuhan yang mendesak dalam sistem hukum hak cipta Indonesia (Lindsey & Damian, 2022). Kehadiran pedoman tersebut diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara perlindungan terhadap hak eksklusif pencipta dan kebebasan berkreasi yang menjadi fondasi utama perkembangan industri permainan digital.

Perlindungan terhadap karya digital juga perlu didukung oleh pengembangan interpretasi hukum yang mampu mengikuti dinamika teknologi dan model bisnis industri permainan video (WIPO, 2024). Ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 pada dasarnya telah memberikan fondasi perlindungan yang memadai, tetapi implementasinya masih memerlukan pedoman yang lebih rinci mengenai penilaian terhadap unsur orisinalitas dan kemiripan substansial pada karya digital (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Pedoman tersebut penting agar penegakan hukum tidak bergantung sepenuhnya pada penafsiran yang bersifat subjektif, terutama ketika objek sengketa terdiri atas berbagai elemen visual dan artistik yang saling berkaitan. Kejelasan parameter hukum juga akan memberikan kepastian bagi hakim, praktisi, maupun pelaku industri dalam menentukan batas antara inspirasi yang sah dan reproduksi yang melanggar hak cipta. Pengembangan pedoman interpretasi semacam ini sejalan dengan kecenderungan berbagai negara yang mulai memberikan perhatian lebih besar terhadap perlindungan aset digital dalam industri kreatif (Lindsey & Damian, 2022). Dengan demikian, pembaruan pendekatan interpretatif menjadi bagian penting dari upaya memperkuat efektivitas perlindungan hak cipta di Indonesia (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Selain aspek normatif, penguatan perlindungan karya digital perlu diiringi dengan peningkatan kapasitas kelembagaan dalam menangani sengketa hak cipta yang melibatkan teknologi digital dan para pihak lintas yurisdiksi (Born, 2021). Sengketa Riot Games dan Moonton memperlihatkan bahwa penyelesaian perkara hak cipta modern tidak hanya bergantung pada substansi hukum nasional, tetapi juga dipengaruhi oleh aspek yurisdiksi, pilihan forum, dan koordinasi antarnegara dalam penegakan

hak kekayaan intelektual (Sarez, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem hukum Indonesia perlu semakin adaptif terhadap karakter sengketa digital yang bersifat transnasional dan berkembang sangat cepat. Penguatan kapasitas tersebut dapat dilakukan melalui peningkatan kompetensi aparat penegak hukum, penyusunan pedoman pemeriksaan perkara kekayaan intelektual digital, serta optimalisasi kerja sama internasional dalam penegakan hak cipta. Upaya tersebut akan memberikan perlindungan hukum yang lebih efektif bagi pencipta sekaligus meningkatkan kepercayaan investor terhadap ekosistem industri kreatif nasional (WIPO, 2024). Pada akhirnya, efektivitas perlindungan hak cipta tidak hanya ditentukan oleh kualitas norma hukum, tetapi juga oleh kemampuan institusi hukum dalam menerapkannya secara konsisten terhadap perkembangan teknologi digital.

Perkembangan industri permainan video juga menuntut adanya harmonisasi antara hukum nasional dengan perkembangan rezim hak kekayaan intelektual di tingkat internasional agar perlindungan terhadap karya digital dapat diterapkan secara lebih efektif (WIPO, 2024). Harmonisasi tersebut tidak selalu berarti mengadopsi norma asing, melainkan menyesuaikan prinsip-prinsip perlindungan yang telah berkembang secara internasional dengan karakteristik sistem hukum Indonesia (Born, 2021). Pendekatan demikian penting karena sengketa hak cipta permainan video umumnya melibatkan distribusi digital yang melampaui batas wilayah suatu negara. Penguatan regulasi nasional juga perlu diarahkan pada penyusunan pedoman yang mampu menjelaskan kriteria perlindungan terhadap karakter, antarmuka pengguna, aset visual, dan elemen kreatif lain yang menjadi identitas permainan video. Langkah tersebut akan memperkecil ruang terjadinya perbedaan penafsiran ketika hakim menilai sengketa mengenai kemiripan karya digital (Lindsey & Damian, 2022). Dengan adanya kepastian norma dan keseragaman interpretasi, perlindungan hak cipta di Indonesia diharapkan mampu memberikan jaminan hukum yang lebih efektif bagi pengembang permainan digital sekaligus meningkatkan daya saing industri kreatif nasional (Ramatasita & Isradjuningtias, 2025).

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, penelitian ini menunjukkan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah memberikan landasan normatif yang cukup untuk mengakui permainan video sebagai objek perlindungan hak cipta, namun masih memerlukan penguatan pada aspek implementasi dan interpretasi (Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Analisis terhadap sengketa Riot Games dan Moonton memperlihatkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada pengakuan terhadap permainan video sebagai ciptaan, melainkan pada belum adanya parameter yang jelas dalam menilai kemiripan substansial antarelemen kreatif yang menjadi identitas suatu permainan (Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2022). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembaruan hukum hak cipta pada masa mendatang sebaiknya tidak hanya difokuskan pada perubahan norma, tetapi juga pada penyusunan pedoman penerapan yang dapat digunakan secara konsisten dalam praktik peradilan. Pendekatan tersebut akan memberikan kepastian hukum bagi pencipta, pengembang, maupun investor tanpa mengurangi ruang bagi inovasi dalam industri permainan digital. Sejalan dengan perkembangan ekonomi digital, penguatan perlindungan terhadap karya digital diharapkan mampu mendorong terciptanya ekosistem industri kreatif yang lebih kompetitif, adaptif, dan berkelanjutan (WIPO, 2024). Dengan demikian, perlindungan hak cipta terhadap permainan video tidak hanya berfungsi sebagai instrumen hukum untuk menyelesaikan sengketa, tetapi juga sebagai fondasi dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif digital di Indonesia pada masa yang akan datang (Lindsey & Damian, 2022).

KESIMPULAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan landasan normatif bagi perlindungan karya digital, termasuk permainan video, melalui pengakuannya sebagai salah satu objek ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum. Perlindungan tersebut tidak hanya mencakup permainan video sebagai satu kesatuan karya, tetapi juga meliputi berbagai elemen kreatif yang membentuknya, seperti program komputer, karakter, ilustrasi visual, animasi, musik, dan antarmuka pengguna sepanjang memenuhi unsur orisinalitas sebagai ekspresi intelektual pencipta. Penerapan prinsip perlindungan otomatis memberikan kepastian bahwa hak cipta lahir sejak karya diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa bergantung pada proses pendaftaran, sehingga hak moral dan hak ekonomi pencipta memperoleh perlindungan sejak awal penciptaan. Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 belum mengatur secara rinci mengenai parameter penilaian terhadap kemiripan elemen-elemen kreatif dalam permainan video yang semakin kompleks seiring perkembangan industri digital. Kekosongan tersebut berpotensi menimbulkan

perbedaan interpretasi dalam menentukan batas antara inspirasi yang sah dengan peniruan yang melanggar hak cipta. Oleh karena itu, penguatan interpretasi hukum dan penyusunan pedoman yang lebih operasional menjadi kebutuhan untuk meningkatkan kepastian hukum dalam perlindungan karya digital di Indonesia.

Analisis terhadap sengketa Riot Games dan Moonton menunjukkan bahwa objek yang dipersoalkan tidak hanya berkaitan dengan kesamaan konsep permainan, tetapi terutama menyangkut dugaan pengambilan ekspresi kreatif yang diwujudkan dalam desain karakter, *skin*, antarmuka pengguna, trailer, dan berbagai aset visual lainnya. Berdasarkan perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, elemen-elemen tersebut pada dasarnya dapat dikualifikasikan sebagai objek perlindungan hak cipta sepanjang memenuhi unsur orisinalitas dan memiliki karakter sebagai ekspresi kreatif yang diwujudkan secara konkret. Penilaian terhadap dugaan pelanggaran tidak cukup dilakukan dengan membandingkan kemiripan pada satu unsur tertentu, tetapi harus mempertimbangkan keseluruhan ekspresi yang membentuk identitas suatu karya digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa konsep *substantial similarity* dapat digunakan sebagai pendekatan interpretatif untuk membantu menilai ada atau tidaknya pelanggaran hak cipta, meskipun konsep tersebut berkembang dalam tradisi hukum *common law*. Selain itu, penyelesaian sengketa melalui *global settlement* menunjukkan bahwa mekanisme penyelesaian di luar pengadilan merupakan alternatif yang efektif dalam sengketa hak cipta lintas yurisdiksi yang melibatkan kompleksitas pilihan forum dan hukum yang berlaku. Dengan demikian, perlindungan terhadap permainan video tidak hanya bergantung pada keberadaan norma hukum, tetapi juga pada penerapan prinsip-prinsip hukum yang mampu menjawab karakteristik sengketa karya digital modern.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perkembangan industri permainan digital menuntut sistem hukum hak cipta di Indonesia untuk terus beradaptasi terhadap dinamika teknologi dan model bisnis kreatif yang berkembang sangat cepat. Penguatan perlindungan hukum tidak hanya memerlukan penyempurnaan regulasi, tetapi juga pengembangan pedoman interpretasi mengenai unsur orisinalitas, kemiripan substansial, serta ruang lingkup perlindungan terhadap elemen-elemen kreatif dalam permainan video. Langkah tersebut penting untuk memberikan kepastian hukum bagi pencipta, pengembang, investor, maupun aparat penegak hukum ketika menghadapi sengketa hak cipta yang melibatkan karya digital. Harmonisasi antara ketentuan hukum nasional dan perkembangan rezim hak kekayaan intelektual internasional juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan agar perlindungan terhadap karya digital dapat diterapkan secara lebih efektif pada sengketa lintas yurisdiksi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian hukum hak cipta, khususnya mengenai perlindungan permainan video sebagai karya digital yang memiliki karakteristik kompleks dan multidimensional. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam penyusunan kebijakan maupun pengembangan praktik penegakan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan industri kreatif digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyoes, N. (2022). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Permainan Video Terhadap Tindakan Pembajakan Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). <https://repository.unja.ac.id/29934/>
- Adolf, Huala. (2012). *Hukum Penyelesaian Sengketa Internasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Gema Keadilan*, 7(1), 20-33. <https://doi.org/10.14710/gk.2020.7504>
- Born, Gary B. (2021). *International Commercial Arbitration*. 3rd ed. Alphen aan den Rijn: Kluwer Law International.
- Damian, Eddy. (2009). *Hukum Hak Cipta*. Edisi ke-3. Bandung: Alumni.
- Dilaga, R. A. S. (2016). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Software Game Dalam Perspektif Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal IUS Kajian Hukum dan Keadilan*, 4(2). <https://doi.org/10.12345/ius.v4i2.285>
- Jened, Rahmi. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Keker, Van Nest & Peters. *Shanghai Moonton Defeats Riot Games Copyright Lawsuit*. Diakses pada 22 Mei 2026, dari <https://www.keker.com/news/press-releases/shanghai-moonton-defeats-riot-games-copyright-lawsuit>

- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*
- Komara, D., M. Fauzan, dan E. Jaelani. (2022). Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau dari UU No. 28 Tahun 2014. *Varia Hukum: Jurnal Forum Studi Hukum dan Kemasyarakatan* 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.15575/vh.v4i2.26725>
- Lindsey, Tim, dan Ed Damian, ed. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni Penerbit Akademik.
- Malik, I. A., Santoso, B., & Mahmudah, S. (2017). Perlindungan hukum atas karya cipta permainan video menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Diponegoro Law Journal*, 6(2), 1-13. <https://doi.org/10.14710/dlj.2017.16983>
- Ramatasita, S. W., & Isradjuningtias, A. C. (2025). Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(5), 29-48. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i5.258>
- Reynolds, D. (2025). From Pixels to Property: The Role of Intellectual Property Law in E-Sports. *Tul. J. Tech. & Intell. Prop.*, 27, 167. <https://journals.tulane.edu/TIP/article/view/4107>
- Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.*, Case No. 2:22-cv-03107. United States District Court for the Central District of California. Complaint for Injunctive Relief and Damages for Copyright Infringement. Diajukan 9 Mei 2022
- Riswandi, Budi Agus, dan M. Syamsudin. (2005) *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Riswandi, Budi Agus. (2009). *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press.
- Sardjono, Agus. (2008). *Hak Cipta dalam Desain Grafis*. Jakarta: Yellow Dot Publishing.
- Sarez, H. M. (2024). *Penerapan Doktrin Forum Non Conveniens dalam Penyelesaian Sengketa Perdata Internasional Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Desain dan Konten Promosi Game Mobile Legends= Application Of The Doctrine Of Forum Non Conveniens In The Settlement Of International Civil Disputes Related To Copyright Infringement On The Design And Promotional Content Of Mobile Legends Games* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin). <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/33620/>
- Sari, N. I. P., & Kusuma, A. A. G. A. D. (2020). Pengaturan Perlindungan Hak Cipta Permainan Video. *Kertha Semaya J. Ilmu Huk*, 8(8), 1129–1137. <https://doi.org/10.24843/KS.2020.v08.i08.p01>
- Shetty, Saurabh. *MOONTON Games and Riot Games Settle Intellectual Property Disputes*. GamingonPhone, 2 April 2024. Diakses pada 14 Juni 2026, dari <https://gamingonphone.com/news/moonton-games-and-riot-games-settle-intellectual-property-disputes/>
- Soekanto, Soerjono, dan Sri Mamudji. (2009). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Cetakan ke-11. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suhendra, S. A. (2025, August). Problematika Perlindungan Hak Cipta terhadap Permainan Video di Indonesia. In *Bandung Conference Series: Law Studies* (Vol. 5, No. 2, pp. 519-528). <https://doi.org/10.29313/bcsls.v5i2.18381>
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa
- Wang, M. (2022). Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the US Video Game Industry, Future Steps for US Developers and Publishers. *Santa Clara High Tech. LJ*, 38, 215. <https://digitalcommons.law.scu.edu/chtlj/vol38/iss2/2/>
- WIPO Arbitration and Mediation Center. *Guide to WIPO Mediation Rules*. 1 Juli 2021. Diakses 18 Juni 2026. <https://www.wipo.int/amc/en/mediation/>
- World Intellectual Property Organization (WIPO). *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*. Diakses 17 Juni 2026. <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>
- Zainal, A. Kekosongan Normatif Permainan Video Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Technology and Economics Law Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.21143/TELJ.vol3.no1.1047>