

SKRIPSI

**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***



Oleh:

HEALTHY MAKKA SAREZ

NIM. B011171646

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

HALAMAN JUDUL

PENERAPAN DOKTRIN *FORUM NON CONVENIENS* DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PERDATA INTERNASIONAL TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS DESAIN DAN KONTEN PROMOSI GAME MOBILE LEGENDS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana
Pada Program Studi Sarjana Ilmu Hukum

Disusun dan diajukan oleh :

HEALTHY MAKKA SAREZ

NIM. B011171646

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2023**

PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN DOKTRIN *FORUM NON CONVENIENS* DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PERDATA INTERNASIONAL TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS DESAIN DAN KONTEN PROMOSI GAME MOBILE LEGENDS

Diajukan dan disusun oleh:

HEALTHY MAKKA SAREZ

NIM. B011171646

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang dibentuk
dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana
Departemen Hukum Keperdataan Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin
Pada Hari Kamis, 14 Desember 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan.

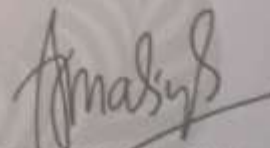
Menyetujui

Pembimbing Utama



Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., LL.M
NIP. 19662603 199103 1 002

Pembimbing Pendamping



Amliyah, S.H., M.H
NIP. 19870226 201404 2 001

Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum



Dr. Muhammad Ihsam Arisaputra, S.H., M.Kn
NIP. 198408182010121005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENERAPAN *DOCTRINE FORUM NON CONVENIENS*
DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PERDATA
INTERNASIONAL TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA
GAME MOBILE LEGENDS**

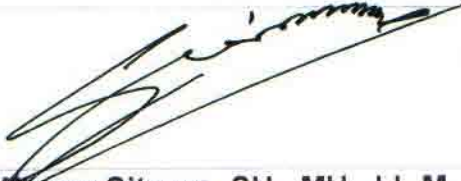
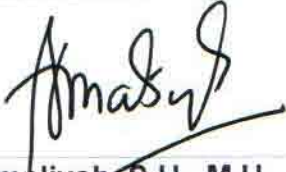
Diajukan dan disusun oleh:

HEALTHY MAKKA SAREZ

NIM. B011171646

Untuk Tahap UJIAN SKRIPSI
Pada Tanggal 14 Desember 2023.

Menyetujui,
Komisi Penasihat

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
 <u>Dr. Winner Sitorus, SH., MH., LL.M</u> NIP. 19662603 199103 1 002	 <u>Amaliyah, S.H., M.H</u> NIP.19870226 201404 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama	: HEALTHY MAKKA SAREZ
N I M	: B011171646
Program Studi	: Ilmu Hukum
Departemen	: Hukum Keperdataan
Judul Skripsi	: Penerapan Dokrin Forum Non Conveniens Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata Internasional Terkait Pelanggaran Hak Cipta Game Mobile Legends (Studi Kasus Putusan Riot Games, INC dan Shanghai Moonton Technology Co., LTD)

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Desember 2023



Prof. Dr. Hamzah Halim, SH, M.H., M.A.P.
NIP. 19731231 199903 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Healthy Makka Sarez

N I M : B011171646

Program Studi : Sarjana Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan skripsi yang berjudul **PENERAPAN DOKTRIN FORUM NON CONVENIENS DALAM PENYELESAIAN SENGKETA TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS DESAIN DAN KONTEN PROMOSI GAME MOBILE LEGENDS** adalah benar-benar karya saya sendiri. Hal yang bukan merupakan karya saya dalam penulisan Skripsi ini diberi tanda *citasi* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 dan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

Makassar, 20 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Healthy Makka Sarez
NIM. B011171646

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, dengan judul **“PENERAPAN DOKTRIN FORUM NON CONVENIENS DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PERDATA INTERNASIONAL TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS DESAIN DAN KONTEN PROMOSI GAME MOBILE LEGENDS”**.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc., selaku Rektor Universitas Hasanuddin, Prof. drg. Muhammad Ruslin, M. Kes., Ph.D., Sp.BM (K), selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Prof. Subehan, S.Si., M.Pharm., Sc., Ph.d., Apt. sebagai Wakil Rektor Bidang Perencanaan, Pengembangan, dan Keuangan. Prof. Dr. Farida Patittingi, S.H., M.Hum., sebagai Wakil Rektor Bidang Sumber Daya Manusia, Alumni dan Sistem Informasi, dan Prof. Dr. Eng. Ir. Adi Maulana, ST, M.Phil., sebagai Wakil Rektor Bidang Kemitraan, Inovasi, kewirausahaan dan Bisnis.
2. Prof. Dr. Hamzah Halim, S.H., M.H., M.A.P., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Maskun, S.H., LL.M. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Prof. Dr. Iin Karita Sakharina, S.H., M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Perencanaan, Sumber Daya, dan Alumni, dan Dr. Ratnawati, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan Bidang Kemitraan, Riset, dan Inovasi.
3. Kedua orang tua Penulis Aryana, SH dan Sulasmi SKM., M. Kes yang telah senantiasa menemani, mendampingi, dan mendukung Penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dr. Muhammad Ilham Arisaputra, S.H., M.Kn., selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
5. Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H., selaku Ketua Departemen Hukum Keperdataan dan Amaliyah, S.H., M.H., selaku Sekertaris Departemen Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

6. Dr. Winner Sitorus, S.H.,M.H. LL.M., selaku Pembimbing Utama dan Amaliyah, S.H., M.H., selaku Pembimbing Pendamping atas segala kebaikan dan ketulusan dalam hal membimbing penulis serta senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan saran kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
7. Dr. Oky Deviany, S.H., M.H., selaku Penilai I dan Dr. Marwah, S.H., M.H selaku Penilai II atas segala saran, masukan, serta ilmu yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.S., selaku Penasihat Akademik selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
9. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, nasihat yang senantiasa akan penulis ingat, serta pengalaman yang tak terlupakan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
10. Seluruh Pegawai dan Staf Akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin atas segala bantuannya dalam pengurusan administrasi.
11. Pihak-pihak lain yang Penulis cintai, yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu, terima kasih.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi setiap yang membacanya.

Makassar, November 2023

Penulis

Healthy Makka Sarez

ABSTRAK

HEALTHY MAKKA SAREZ (B011171646). *PENERAPAN DOKTRIN FORUM NON CONVENIENS DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PERDATA INTERNASIONAL TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS DESAIN DAN KONTEN PROMOSI GAME MOBILE LEGENDS.* Dibimbing oleh Winner Sitorus sebagai Pembimbing Utama dan Amaliyah sebagai Pembimbing Pendamping.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertimbangan hakim dalam memberikan pertimbangan yang mengabulkan mosi *forum non conveniens* tergugat Shanghai Moonton Technology dalam Putusan No. 22-CV-3107-MWF-JPR di Pengadilan California. Selanjutnya, menganalisis penerapan doktrin *forum non conveniens* oleh hakim dalam menjatuhkan putusan Riot Games vs Shanghai Moonton Technology.

Penelitian ini merupakan penelitian normatif dengan menggunakan pendekatan historis, pendekatan kasus, pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Seluruh bahan hukum yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan *interest analysis theory*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pertimbangan Hakim Pengadilan Federal California dalam mengabulkan mosi *forum non conveniens* dalam putusan No. 22-CV-MWF- JPR, yaitu ketersediaan forum, faktor kepentingan publik dan privat yang terlibat. Dalam sistem hukum acara perdata California, doktrin *forum non conveniens* telah dikodifikasi sebagai bagian dari hukum yurisdiksi California. Pada Pasal 410.30 California Code of Civil Procedure mengatur bahwa ketika pengadilan atas mosi dari salah satu pihak atau mosi sendiri menemukan bahwa demi kepentingan keadilan yang substansial, sebuah gugatan harus disidangkan di luar negara bagian ini, pengadilan harus menunda atau menolak gugatan tersebut secara keseluruhan atau sebagian dengan memberlakukan syarat-syarat yang dianggap adil. (2) Penerapan doktrin *forum non conveniens* dalam putusan Riot Games vs Shanghai Moonton Technology telah sesuai dengan hukum acara perdata California (*California Code Civil Procedure*) yang berlaku di pengadilan dalam upaya penyelesaian sengketa perdata internasional. Pengadilan distrik California memutuskan pengadilan China sebagai forum yang lebih berwenang berdasarkan prinsip *klausul due process*. Pengadilan tersebut mempertimbangkan *connecting factors* antara fakta-fakta dalam perkara dengan pengadilan yang relevan.

Kata Kunci: Doktrin *Forum Non Conveniens*, Game Mobile Legends, Hak Cipta

ABSTRACT

HEALTHY MAKKA SAREZ (B011171646). 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. Supervised by Winner Sitorus and Amaliyah.

This research aims to analyse the judge's consideration in granting the forum non conveniens motion of the defendant Shanghai Moonton Technology in Decision No. 22-CV-3107-MWF-JPR in the California Court. Furthermore, to analyse the application of the doctrine of forum non conveniens by the judge in handing down the verdict of Riot Games vs Shanghai Moonton Technology.

This research uses normative research type by using historical approach, case approach, statutory approach and conceptual approach. All legal materials collected were then analysed using the interest analysis theory approach.

The results showed that (1) The consideration of the California Federal Court Judge in granting the forum non conveniens motion in decision No. 22-CV-MWF- JPR, namely forum availability, public and private interest factors involved. In the California civil procedure law system, the doctrine of forum non conveniens has been codified as part of California jurisdictional law. Section 410.30 of the California Code of Civil Procedure provides that when the court on motion of a party or its own motion finds that it is in the interests of substantial justice that an action should be tried outside this state, the court shall stay or dismiss the action in whole or in part by imposing such conditions as it deems just. (2) The application of the doctrine of forum non conveniens in the decision of Riot Games vs Shanghai Moonton Technology is in accordance with the California Code Civil Procedure applicable into court in the settlement of international civil disputes. The California district court decided the Chinese court as the more authoritative forum based on the principle of the due process clause. The court considered the connecting factors between the facts of the case and the relevant court.

Keywords: Copyright, Doctrine of Forum Non Conveniens, Mobile Legends Game

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
DAFTAR ISI	xi
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Orisinalitas Penelitian.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Hak Cipta	11
1. Hak Cipta bagian dari HKI.....	11
2. Istilah dan Pengertian Hak Cipta.....	13
3. Perjanjian Internasional mengenai Hak Cipta	15
4. Ruang Lingkup Hak Cipta	20
5. Pelanggaran Hak Cipta	22
6. Upaya Penyelesaian Sengketa	24
B. Hukum Perdata Internasional.....	25
1. Istilah dan Pengertian Hukum Perdata Internasional	25
2. Subjek Hukum Perdata Internasional.....	26
3. Ruang Lingkup HPI	28
4. Prinsip Hukum Perdata Internasional.....	29

5. Perbuatan Melanggar Hukum dalam HPI.....	30
6. Yurisdiksi Pengadilan.....	33
7. Kompetensi Pengadilan	36
C. Teori Pertimbangan Hakim	37
D. Teori Doktrin <i>Forum Non Conveniens</i>	38
E. Teori Analisis Interest (<i>Interest Analysis Theory</i>)	41
F. Gambaran Umum Sengketa.....	44
METODE PENELITIAN	60
A. Tipe dan Pendekatan Penelitian	60
B. Jenis dan Sumber Bahan Hukum.....	61
C. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	63
D. Analisis Bahan Hukum	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan Putusan	64
B. Penerapan Doktrin <i>Forum Non Conveniens</i>	94
PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan video merupakan sebuah permainan interaktif yang diproyeksi dan divisualisasi melalui media platform berupa sebuah perangkat komputer, konsol (*Handheld CS and Home Video CS*) atau telepon genggam. Pada permainan video *game*, pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual dan mengeksplorasi banyak aspek, seperti pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain, mengeksplorasi lokasi, menyelesaikan misi, dan masih banyak lagi. Beberapa permainan video *game* juga menawarkan kompetisi yang membuat pemain bersaing satu sama lain dalam meningkatkan kemampuan bermainnya.

Fenomena difusi teknologi yang dirasakan saat ini membawa perubahan fundamental di berbagai tatanan kehidupan global. Hal ini dikarakteristikan dengan semakin berkembangnya daya cipta dan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi informasi yang merevolusi sendi-sendi kehidupan termasuk persaingan ekonomi global. Era revolusi Industri 5.0 telah menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang perlu mendapatkan perhatian khusus sebagai preferensi strategi memenangkan persaingan global. Istilah ekonomi kreatif ini diperkenalkan pertama oleh John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People make Money from Ideas*, ketika melihat ada

gelombang ekonomi baru yang terjadi di Amerika Serikat. Menurutnya, ekonomi baru telah mengembangkan beberapa industri ekonomi kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, royalti dan desain yang akan menjadi lokomotif pertumbuhan ekonomi baru dunia.¹

Industri *game* adalah salah satu sumber ekonomi yang sangat besar nilainya. Hal ini sejalan dengan terjadinya peningkatan industri *game*. Berdasarkan *Newzoo Insight*, pada tahun 2022 nilai pasar *game* global terproyeksi mencapai angka US\$ 184,4 yang secara global jumlah pemain diprediksikan akan tumbuh dari 2,9 miliar pada tahun 2020 menjadi 3,5 miliar pada tahun 2025 dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan sebesar 4,2%.²

Perkembangan teknologi yang semakin maju seperti ini membutuhkan perlindungan hukum.³ *Game developer* menginvestasikan banyak tenaga, waktu, dan uang ke dalam proyek mereka untuk merancang dan meluncurkan *game* baru. Perlindungan elemen khusus seperti judul *game*, karakter *game*, dan desain sangat penting agar mereka dapat memperoleh keuntungan dari produksi komersial dan mencegah orang lain memperdagangkan ide mereka dengan merilis *game* menggunakan fitur serupa.

¹ Sekretariat Kabinet RI, 13 November 2018, *Ekonomi Kreatif Masa Depan*, Diakses melalui <https://setkab.go.id/ekonomi-kreatif-masa-depan-indonesia/> .

² Rhys Elliott, *et al.*, 2022. *Global Games Market Report*. Newzoo: Amsterdam, hlm. 19.

³ Juanda, *et al.*, 2019. *Copyright Protection of Video Game for Game Developer in Indonesia*, Jurnal Hukum Notaire, , Vol. 2, Nomor. 2, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, hlm. 215.

Aaron Wood, seorang *trademark attorney* di Blaser Mills Law, berpendapat bahwa hak cipta melindungi ekspresi kreatif yang masuk ke dalam video *game* dan otomatis memberikan perlindungan terhadap karya sastra, musik, dan seni asli.⁴ Dalam hal ini meliputi kode, *soundtrack*, karakter, atau alur cerita dari *game* dan perlindungan yang diberikan dapat membantu mencegah duplikasi elemen tersebut.

Definisi video *game* sebagai objek hak cipta diberikan oleh Mahkamah Hukum Uni Eropa (*Court of Justice of the European Union*) dalam pertimbangan Putusan pada tanggal 23 Januari 2014 dalam kasus C-355/12. Pengadilan mengatur bahwa “video *game* merupakan materi kompleks yang tidak hanya terdiri dari program komputer tetapi memiliki nilai kreatif unik yang tidak dapat direduksi”. Elemen grafis dan suara merupakan bagian dari orisinalitas yang dilindungi, bersama-sama dengan keseluruhan karya berhak cipta dalam konteks yang telah ditetapkan oleh Dewan Parlemen Eropa melalui Dekret 2001/29/EC tentang harmonisasi aspek-aspek tertentu dari hak cipta dan hak terkait di dalam informasi masyarakat.⁵

Walaupun telah ada konvensi internasional yang mengatur mengenai perlindungan hak cipta seperti *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works* 1886 dan *Universal Copyright Convention* 1952, akan tetapi upaya penegakan pelanggaran hak cipta melalui

⁴ Wood, Aaron. *An Introduction to Intellectual Property in The Games Industry*, Diakses pada 30 Desember 2022 Pukul 09.45. Dari <https://www.gamesindustry.biz/an-introduction-to-intellectual-property-in-the-games-industry>.

⁵ Judgment of 23 January 2014, delivered in Case C-355/12.

internet cukup sulit karena kerap kali pelanggaran tersebut melibatkan unsur asing.⁶ Jenis pelanggaran yang sering terjadi berupa pelanggaran hak moral dalam mengubah ciptaan tanpa izin, pelanggaran hak ekonomi dengan cara penerbitan, penggandaan, pengumuman dan pendistribusian ciptaan tanpa izin pencipta.

Salah satu kasus sengketa terkait hak kekayaan intelektual yang sedang menjadi pembicaraan oleh komunitas *gamer*⁷ dan *streamer game*⁸ setahun terakhir ini, yaitu perselisihan antara dua perusahaan pengembang dan penerbit video *game* bergenre *Mobile Online Battle Arena*, yaitu Riot Games, Inc dan Shanghai Moonton Technology, Co.,Ltd. Pokok sengketa yang terjadi terkait pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh Moonton atas konten dan materi promosi berupa elemen-elemen yang digunakan di dalam permainan ciptaannya meliputi antarmuka pengguna (*interface*), desain karakter, komposisi warna, atribut hingga kemampuan hero dari permainan *Mobile Legends*.

Meski memiliki jenis permainan sama, Moonton selaku pengembang dan penerbit permainan video dari *Mobile Legends: Bang Bang* diduga telah menyalin elemen-elemen penting di dalam permainan *League of Legends* yang dimiliki oleh Riot Games. Ada dugaan bahwa pelanggaran

⁶ Tarigan, Rehulina, 2013. *Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet (Studi Kasus: Itar-Tass Russian Agency Melawan Russian Kurier Agency)*, Fiat Justitia Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 7 Nomor. 1, Fakultas Hukum Unila, Bandar Lampung, hlm. 2.

⁷ *Gamer* adalah seseorang yang menjadikan game sebagai bagian dari hidupnya. Ketika hal tersebut dilakukan, maka ia akan bermain game baik secara kuantitas maupun kualitas.

⁸ *Streamer game* adalah seseorang yang melakukan siaran langsung (*live streaming*) saat bermain game untuk tujuan *entertain*.

tersebut telah dilakukan beberapa kali dan berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Pada tahun 2017, Riot Games pernah mengajukan gugatan ke Moonton akan tetapi hakim Michael W. Fitzgerald memutuskan untuk membatalkan gugatan hak cipta ini.⁹ Hakim menilai bahwa penyelesaian perkara tidak tepat jika dilakukan di sana (dalam sistem hukum AS disebut putusan *forum non conveniens*).¹⁰

Pada pertengahan tahun 2022, Riot Games kembali menggugat pengembang *game* asal China tersebut mengenai isu pelanggaran hak cipta dari *game* Mobile Legends: Bang Bang terhadap *game* League of Legends dan League of Legends: Wild Rift. Gugatan ini diajukan kembali oleh Riot di Pengadilan Distrik A.S. Distrik Pusat California pada 9 Mei 2022. Dalam dokumennya, Riot Game menuliskan *over the years, as Riot updated its video game, Moonton would copy it. When Riot updated the game's promotional materials, Moonton copied them. And when Riot released a new trailer, Moonton copied it.*¹¹

Moonton diduga telah sengaja menyalin secara terang-terangan dan memasarkan video *game mobile* miliknya, Mobile Legends: Bang Bang yang bersaing dengan Wild Rift menggunakan konten ekspresif dan ekstensif milik Riot yang merupakan elemen dari *game* Wild Rift meliputi trailer, materi promosi, dan konten lainnya. Namun, gugatan Riot Games

⁹ Complaint of 7 June 2017, Case 2:17-cv-4986.

¹⁰ Shuuying Lin, *Riot V. Moonton: Dismissal of Copyright Infringement Claims on Forum non Conveniens Grounds*. Diakses pada 21 Agustus 2021. Pukul 14.30 WITA. <https://web.archive.org/web/20190620233420/http://www.fordhamiplj.org/2018/04/11/riot-v-moonton-dismissal-of-copyright-infringement-claims-on-forum-non-conveniencs-grounds/>

¹¹ Complaint of 9 May 2022, Case 2:22-cv-03107.

mengenai dugaan plagiarisme yang dilakukan oleh moonton berakhir dengan ditolaknya gugatan tersebut oleh hakim setempat.¹² Hal ini berdasarkan putusan pengadilan federal Los Angeles pada 8 November 2022.¹³ Hakim Distrik AS, Michael Fitzgerald menjelaskan bahwa perselisihan yang terjadi di antara keduanya lebih tepat jika dilakukan di negara asalnya, yaitu China.

Kasus ini menarik untuk dikaji karena elemen-elemen yang terdapat di dalam video *game* Mobile Legends: Bang Bang berkaitan dengan masalah hak cipta, khususnya mengenai penyelesaian sengketa hak cipta berdasarkan kompetensi relatif pengadilan di Distrik California. Simon Ferrari berpendapat bahwa meskipun komunitasnya luas, antusias dan pengaruhnya terhadap desainer *game* kontemporer, namun masih kurang dieksplorasi oleh akademisi.¹⁴ Selain itu, literatur *review* oleh Marcal Mora Cantalops dan Miguel Angel Sicilia menyebutkan bahwa studi yang ada mengakui ini merupakan tahap awal dari penelitian *Game Mobile Arena Battle Online* (MOBA) saat ini.¹⁵ Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penyelesaian sengketa hak cipta

¹² Redzi Arya P, *Pengadilan Amerika Serikat tolak Gugatan Riot Games pada Moonton*. Diakses pada tanggal 12 November 2022 Pukul 08.45 WITA. Dari <https://www.oneesports.id/mobile-legends/moonton-riot-gugat>.

¹³ Rien, *Pengadilan AS Tolak Gugatan Riot Terhadap Moonton atas Dugaan Plagiat*. Diakses pada tanggal 12 November 2022 Pukul 10.00 WITA. Dari <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/pengadilan-as-tolak-gugatan-riot-terhadap-moonton-atas-dugaan-plagiat>.

¹⁴ Simon Ferrari, 2013, *From Generative to Conventional Play: MOBA Ana League of Legends*, Proceedings of DiGRA: DeFragging Game Studies, Georgia Institute of Technology, Georgia, hlm. 1.

¹⁵ Marcal Mora Cantalops dan Miguel Angel Sicilia, 2018, *MOBA Games: A Literature Review*, Literature Review of University of Alaca, University of Alcala, Spanyol, hlm. 1.

berdasarkan pertimbangan hakim dalam menolak gugatan tersebut atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh Shanghai Moonton Technology, Co.,LTD selaku pengembang dan penerbit permainan video game *Mobile Legends: Bang Bang*.

B. Rumusan Masalah

1. Apa pertimbangan hakim dalam mengabulkan mosi *forum non conveniens* tergugat Shanghai Moonton Technology dalam Putusan No. 22-CV-3107-MWF-JPR di Pengadilan Federal Distrik California?
2. Apakah penerapan doktrin *forum non conveniens* oleh hakim dalam menjatuhkan Putusan Riot Games vs Shanghai Moonton Technology telah sesuai dengan Hukum Acara Perdata California (*California Code Civil Procedure*)?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pertimbangan hakim dalam mengabulkan mosi *forum non conveniens* tergugat Shanghai Moonton Technology dalam Putusan No. 22-CV-3107-MWF-JPR di Pengadilan Federal Distrik California
2. Menganalisis kesesuaian penerapan doktrin *forum non conveniens* oleh hakim dalam menjatuhkan Putusan Riot Games vs Shanghai Moonton Technology.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan wawasan intelektual dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya penyelesaian sengketa terkait HKI dalam hukum internasional.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan kepada aparat penegak hukum, akademisi, dan masyarakat yang tertarik pada bidang HKI dalam hukum internasional.

E. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran di perpustakaan Universitas Hasanuddin, penelitian ini belum pernah diajukan atau diteliti oleh peneliti lainnya. Namun, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memuat literatur yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini, yakni:

1. R. Rizki Reza Ramadhan, Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, Tahun 2017. Skripsi dengan judul "Pelanggaran Hak Cipta oleh Valve Co. atas Ciptaan *Minigame* Dota milik Blizzard INC" membahas mengenai Hak Cipta Blizzard atas ciptaan Dota dan Penggunaan ciptaan Dota milik Blizzard sebagai videogame Dota 2 dan upaya pemulihannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Blizzard memperoleh hak secara otomatis meskipun sebaiknya ciptaan

Dota harus segera didaftarkan untuk memperoleh perlindungan Hak Cipta. Kemunculan Dota 2 dianggap sebagai *Character Merchandising* yang juga merupakan pelanggaran HKI.

2. Avelyn Pingkan Komuna, Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, Tahun 2013. Skripsi dengan judul Penyelesaian Sengketa Perdata Internasional Terkait Hak Kekayaan Intelektual Melalui Litigasi (Analisis Kasus Apple Inc. dan Samsung Electronics Ltd. Co.) membahas mengenai ketentuan pengajuan gugatan sebagai perusahaan transnasional di setiap negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagai anak perusahaan transnasional baik anak perusahaan Apple Inc. dan Samsung Electronics Ltd. Co. keduanya dapat mengajukan gugatan dalam hal keduanya memenuhi syarat.
3. Rehulina Tarigan, Jurnal, Fakultas Hukum Universitas Lampung Tahun 2013. Jurnal dengan judul Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet (Studi Kasus Itar-Tass Russian Agency Melawan Russian Kurier Agency) membahas mengenai forum yang berwenang menangani kasus pelanggaran hak cipta melalui internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peradilan yang berhak menangani perkara ini adalah peradilan Amerika Serikat. Hal ini didasari atas prinsip Forum Rei, di mana pengadilan yang berwenang menyelesaikan suatu sengketa adalah forum di mana tergugat

tinggal dan prinsip *Forum Of Convenience*. Berdasarkan kasus ini perbuatan melawan hukum dilakukan di New York Amerika Serikat, maka hukum yang digunakan adalah hukum hak cipta Amerika Serikat.

Penelitian-penelitian tersebut memuat topik penelitian yang memiliki kemiripan, namun secara substansial memiliki perbedaan yang terletak pada subjek penelitian, fokus penelitiannya ataupun objek penelitiannya. Berikut perbedaan penelitian terdahulu yang terkait dengan tema penulis kaji. Pertama, subjek penelitian yang saat ini penulis teliti adalah Riot Game INC dan Shanghai Moonton Technology. Kedua, objek dari penelitian ini adalah permainan video yang dapat di sambung melalui *smartphone* berbeda dengan ketiga peneliti sebelumnya, di mana objek dari ketiga penelitian tersebut berupa permainan video *game* yang terdapat pada *Personal Computer* (PC), desain industri pada tampilan *smartphone* dan sebuah koran atau surat kabar. Oleh karena itu, keaslian skripsi ini dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan asas-asas keilmuan yang harus dijunjung tinggi, yaitu kejujuran, rasional, objektif dan terbuka untuk dapat dikritisi yang sifatnya konstruktif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hak Cipta

1. Hak Cipta bagian dari HKI

Hak cipta merupakan salah satu bagian Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Istilah HKI terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR) yang berarti hak atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia, yang mempunyai hubungan dengan hak seseorang secara pribadi, yaitu hak asasi manusia (*human rights*).¹⁶ Hak ini memiliki kaitan dengan hak asasi manusia karena menyangkut adanya hak untuk memiliki dan menikmati hak-hak yang melekat pada diri manusia sebagai individu.

HKI adalah hak eksklusif yang diberikan suatu hukum atau peraturan kepada seseorang atau kelompok orang atas karya ciptaannya.¹⁷ Pada dasarnya HKI merupakan hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.¹⁸ Adapun objek yang terdapat dalam HKI merupakan karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Apabila ditelaah lebih lanjut, HKI pada dasarnya merupakan bagian dari benda, yakni benda tak berwujud (benda immateril).

¹⁶ Anonim. *Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI)*. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2022 Pukul 19.33 WITA. <https://lp2m.uma.ac.id/2021/11/25/hak-atas-kekayaan-intelektual-haki-pengertian-dan-jenisnya/>.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*

Hukum perdata membagi benda ke dalam berbagai kategori. Salah satunya, yaitu pengelompokan benda ke dalam klasifikasi benda berwujud (materiil) dan benda tak berwujud (immateriil).¹⁹

Pada Pasal 499 BW diatur bahwa, barang adalah tiap benda dan hak yang dapat menjadi objek dari hak milik. Makna hak di dalam ketentuan Pasal 499 BW tersebut adalah benda tak berwujud. Hal ini selaras dengan apa yang pernah dikemukakan oleh Abdulkadir Muhammad bahwa yang dimaksud dengan barang (*tangible good*) adalah benda material yang ada wujudnya karena dapat dilihat dan diraba, misalnya kendaraan, sedangkan yang dimaksud dengan hak (*intangible good*) adalah benda imaterial yang ada, tidak ada wujudnya karena tidak dapat dilihat dan diraba, misalnya HKI.²⁰ Objek hak dapat berupa benda berwujud maupun tidak berwujud (hak).

Hak atas benda berwujud disebut hak absolut atas suatu benda, sedangkan hak atas benda tak berwujud disebut hak absolut atas suatu hak, dalam hal ini disebut dengan HKI.²¹ Hak kepemilikan hasil intelektual ini sangat abstrak dibandingkan dengan hak kepemilikan

¹⁹ Mariam Darus Badruzaman, 1997, *Mencari Sistem Hukum Benda Nasional*, Bandung: PT.Alumni, , hlm. 34 .

²⁰ Abdulkadir Muhammad, 1994, *Hukum Harta Kekayaan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 75.

²¹ Abdul Kadir Muhammad, 2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 3-4.

benda yang terlihat, tetapi hak-hak tersebut mendekati hak-hak benda, lagi pula kedua hak tersebut bersifat mutlak.²²

Setelah benda yang tak berwujud itu keluar dari pikiran manusia, kemudian bertransformasi sebagai suatu ciptaan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra hingga memiliki bentuk konkret berupa benda berwujud. Hal tersebut yang menjadi sumber keuntungan dari pendapatan finansial. HKI dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:²³

1. Hak Cipta (*copyrights*) yang terdiri dari hak cipta dan hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta (*neighbouring right*).
2. Hak Kekayaan Perindustrian yang terdiri dari:
 - a. Paten (*patent*)
 - b. Merek Dagang (*trademark*)
 - c. Desain Industri (*industrial design*)
 - d. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST)
 - e. Varietas Tanaman

Pemilik hak benda dapat mengalihkan haknya terhadap siapa pun dan dapat keberatan apabila adanya pihak ketiga yang mengganggunya, apabila hal tersebut terjadi, maka hal ini dapat ini dapat ditegur oleh pemilik hak benda.

2. Istilah dan Pengertian Hak Cipta

Istilah *Copyright* (Hak Cipta) pertama kali dikemukakan dalam *Berne Convention* tahun 1886. Berdasarkan Konvensi Berne,

²² Mariam Darus Badruzaman, *Op.Cit.*, hlm. 51.

²³ Ok Saidin, 2004, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Raja GrafindoPersada, hlm. 10-12.

pengertian hak secara implisit dijelaskan dalam *Article 2*, *Article 3*, *Article 11* dan *Article 13* yang isinya diadopsi dalam Pasal 2 jo Pasal 10 *Auteurswet 1912*.²⁴ Dalam *Auteurswet 1912* Pasal 1 diatur bahwa:

“Hak Cipta adalah hak tunggal dari Pencipta atau hak dari yang mendapat hak tersebut, atas hasil Ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh Undang-undang”.

Patricia Loughlan dalam bukunya *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*, memandang hak cipta sebagai bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi intelektual. Kreasi yang ditetapkan dalam kategori hak cipta, yaitu kesusastraan, drama, musik dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio dan siaran televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui penerbitan.²⁵ Sehubungan dengan itu, Jill McKeough & Andrew Stewart memaknai perlindungan hak cipta sebagai suatu konsep di mana pencipta (artis, musisi, pembuat film) yang memiliki hak untuk memanfaatkan hasil karyanya tanpa memperbolehkan pihak lain untuk meniru hasil karyanya tersebut.²⁶

²⁴ *Berne Convention for the protection of literary and Artistic Works 1886.*

²⁵ Patricia Loughlan, 1998, *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*, Australia: LBC Information Services, hlm. 3.

²⁶ Afrillyanna Purba, 2005, *Kajian hak perlindungan cipta seni batik tradisional Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 19.

3. Perjanjian Internasional mengenai Hak Cipta

Menurut Mochtar Kusumaatmadja, bahwa perjanjian internasional dikenal dengan berbagai sebutan, yaitu *treaty* (traktat), *pact* (fakta), *convention* (konvensi), *charter*, *declaration*, *protocol*, *arrangement*, *accord*, *modus vivendi*, *covenant*, dan lain sebagainya.²⁷ Perbedaan istilah-istilah tersebut, Mochtar menguraikan bahwa secara yuridis semua istilah ini tidak mempunyai arti tertentu, dengan perkataan lain semuanya merupakan perjanjian internasional yang diadakan antara anggota masyarakat bangsa-bangsa dan bertujuan untuk menimbulkan akibat hukum tertentu.²⁸

Mochtar memberikan definisi bahwa perjanjian internasional adalah suatu perjanjian yang diadakan antar anggota masyarakat bangsa-bangsa dan bertujuan untuk mengakibatkan akibat-akibat hukum tertentu.²⁹ Budi Harsono menekankan bahwa hal yang paling utama di dalam kontrak internasional ialah adanya kesepakatan dari setiap negara yang terlibat untuk mengikatkan diri pada perjanjian itu.³⁰

Hal penting yang perlu diingat bahwa suatu perjanjian internasional tidak boleh membebaskan kewajiban atau hak kepada

²⁷ Mochtar Kusumaatmadja, 1990, *Pengantar Hukum Internasional*, Jakarta: Binacipta, hlm. 111.

²⁸ Syahmin A. K., 1985, *Hukum Perjanjian Internasional, menurut konvensi Wina* Bandung: Armico, hlm. 3.

²⁹ Mochtar Kusumaatmadja, *Op.Cit.*, hlm. 109.

³⁰ Edy Suryono, 1984, *Praktek Ratifikasi Perjanjian Internasional di Indonesia*, Bandung: Remadja Karya, hlm. 5.

negara pihak ketiga tanpa adanya persetujuan dari mereka.³¹ Pada Pasal 1320 BW mengatur bahwa supaya terjadi persetujuan yang sah, perlu dipenuhi empat syarat, meliputi:

- 1) Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
- 2) Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
- 3) Suatu pokok persoalan tertentu;
- 4) Suatu sebab yang tidak dilarang

Setelah memenuhi syarat di atas, maka perjanjian sempurna dan sah mengikat para pihak yang melaksanakan perjanjian tersebut. Dalam teori mengenai perjanjian internasional disebutkan jika *treaty contract* menimbulkan hukum bagi para peserta, sedangkan *law making treaty* secara langsung menimbulkan kaidah-kaidah bagi semua masyarakat internasional dan tidak hanya bagi pihak-pihak peserta.³²

Pada hakikatnya tidak terdapat perbedaan antara keduanya akan tetapi jika ditinjau secara yuridis menurut bentuknya setiap perjanjian internasional baik *law making treaty* maupun *treaty contract*, suatu perjanjian atau persetujuan antara pihak-pihak yang mengadakan dan mengakibatkan timbulnya hak-hak dan kewajiban bagi para peserta.³³ Mochtar menyebutkan adapun tahapan-tahapan tertentu yang harus dilakukan dalam pembuatan perjanjian internasional, yaitu:³⁴

1. Perundingan (*negotiation*);

³¹ Pasal 1320 KUH Perdata

³² Mochtar Kusumaatmadja., *Op.Cit.*, hlm. 115.

³³ Syahmin A. K., *Op.Cit.*, hlm. 22..

³⁴ Mochtar Kusumaatmadja, *Op.Cit.*, hlm. 116.

2. Penandatanganan (*signature*);
3. Pengesahan (*ratification*)

Dalam Konvensi Wina 1969 mengatur prosedur dalam membuat perjanjian internasional. Acuan tersebut menurut Mieke Komar, sebagaimana dikutip oleh Syahmin A. K., sebagai berikut:³⁵

- a. Harus dilakukan oleh wakil yang berkuasa penuh untuk dapat berunding menerima dan mengesahkan suatu perjanjian atas nama negara yang diwakilinya dan dalam hal apakah diperlukan *full powers* tersebut;
- b. Harus melalui tahapan perundingan dan perlu ditentukan tentang cara penerimaan dan pengesahan naskah perjanjian;
- c. Harus dinyatakan secara tegas tentang cara suatu negara dapat dinyatakan persetujuan (*consent*)-nya untuk mengikat diri pada suatu perjanjian, yakni dengan penandatanganan (*signature*), pertukaran instrument ratifikasi, pernyataan ikut serta (*accession*);
- d. Harus ditentukan perihal waktu antara penandatanganan dan mulai berlakunya perjanjian.

Prosedur ratifikasi tergantung pada konstitusi masing-masing negara. Dalam hukum internasional mengenai prosedur ratifikasi diatur dalam *Vienna Convention on the Law of Treaties* dan Pasal 43 sub 3 Piagam PBB. *Vienna Convention* Pasal 11-nya mengatur:

The consent of a state to be bound by a treaty may be expressed by signature, exchange of instruments constituting a treaty, ratification, acceptance, approval or accession or by any other means it so agreed

Selanjutnya Pasal 43 Sub 3 Piagam PBB:

The agreement or agreements shall be negotiated as soon as possible on the initiative of the security council. They shall be concluded between the security council and groups of members and shall be subject to ratification by the signature

³⁵ Syahmin A. K., *Op.Cit.*, hlm. 23.

state in accordance with their respective constitution processes

Oleh karena itu, dasar hukum internasional yang mengatur ratifikasi tidak hanya sebatas pada konvensi, tetapi juga berlaku untuk perjanjian-perjanjian bilateral. Hal ini membuat ratifikasi begitu penting untuk perjanjian internasional. Dalam hukum internasional, perjanjian bersifat mengikat, jika telah disahkan oleh tiap-tiap negara yang berpartisipasi dalam perjanjian tersebut.

Menurut Ali Sastroamidjojo, bahwa perjanjian internasional itu sudah dianggap sah jika kesepakatan timbal balik (*mutual consent*) oleh semua pihak yang membuat perjanjian itu telah dinyatakan secara konkret.³⁶ Kesepakatan tersebut terjadi apabila masing-masing pihak yang melakukan perjanjian itu telah meratifikasinya. Konvensi Wina 1969 merumuskan ratifikasi sebagai berikut :

Ratification means in each case the international act so named where by a state establishes on the international plane its consent to be bound by a treaty.

Ratifikasi dalam hal ini merupakan suatu tindakan negara yang dipertegas oleh pemberian persetujuan untuk diikat dalam suatu perjanjian.³⁷ Ratifikasi berarti proses di mana negara-negara menyatakan diri untuk bersepakat mengikatkan diri

³⁶ Ali Sastroamidjojo, 1971, *Pengantar Hukum Internasional*, Jakarta: Bharata, hlm. 153.

³⁷ *Ibid.*

mereka dalam suatu perjanjian dan memastikan bahwa perjanjian tersebut berlaku bagi negara-negara penandatanganan yang sah. *Vienna Convention* 1969 menyatakan bahwa *Consent to be bound a treaty expressed by ratification, acceptance or approval.*

Apabila kesepakatan telah dicapai, hak dan kewajiban terbit bagi para pihak yang telah mengikatkan diri dalam perjanjian tersebut. Hak yang ada padanya menimbulkan pula kewajiban kepada orang lain untuk menghormatinya, demikian pula sebaliknya. Tujuan diadakan perjanjian internasional untuk melindungi atau memberikan kepastian hak atas suatu hak yang ditimbulkan dari suatu perjanjian tersebut kepada setiap peserta negara anggota.

Secara teoretis, Mochtar berpendapat bahwa subjek hukum internasional sebenarnya hanyalah negara-negara dan di mana perjanjian internasional seperti misalnya Konvensi Palang Merah tahun 1941 memberikan hak-hak dan kewajiban tertentu, maka hak-hak dan kewajiban-kewajiban itu diberikan konvensi secara tidak langsung kepada orang perorangan (individu) melalui negaranya yang menjadi negara peserta konvensi itu.³⁸ Selanjutnya melalui konstruksi demikian, maka banyak keadaan atau peristiwa di mana individu menjadi subjek

³⁸ Mochtar Kusumaatmadja, *Loc.Cit.*, hlm. 89.

hukum internasional berdasarkan suatu konvensi dapat dikembalikan pada negaranya yang menjadi peserta konvensi yang bersangkutan.³⁹

Sejalan dengan pemikiran di atas, pendirian yang mengatakan bahwa perjanjian internasional hanya berlaku dalam wilayah suatu negara yang menjadi peserta setelah diundangkannya undang-undang pelaksanaan yang lazim di negara yang terikat dalam konvensi ini, akan menikmati perlindungan yang sama seperti diperoleh mereka dalam negaranya sendiri.⁴⁰ Berikut adalah perjanjian-perjanjian internasional dalam bidang hak cipta yang menjadi landasan diterapkannya ketentuan-ketentuan hak cipta pada negara-negara di dunia, antara lain:⁴¹

- a. *Bern Convention* 1886
- b. *Universal Copyright Convention* 1952
- c. Konvensi Roma 1961
- d. *WIPO Copyright Treaty* 1996
- e. *World Intellectual Property Organization Performances and Phonogram Treaty* 1996
- f. *Audiovisual Permovance Treaty* (Beijing Treaty 2012)
- g. *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP'S)*

4. Ruang Lingkup Hak Cipta

Menurut L.J Taylor, hak cipta melindungi ekspresi dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya sendiri. Artinya hukum hak cipta melindungi bukan hanya ide tetapi juga ekspresi dari

³⁹ Mochtar Kusumaatmadja, *Loc.Cit.*, hlm. 90

⁴⁰ BPHN, 1976, *Seminar Hak Cipta*, Jakarta: Bina Cipta, hlm. 275.

⁴¹ Agustinus Pardede, 2020, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Jakarta: Dirjend Kekayaan Intelektual KEMENKUMHAM RI, hlm. 13.

ide tersebut yang diwujudkan ke dalam bentuk nyata. Lebih lanjut dalam *Article 9 sub (2) TRIPs Agreement*.⁴² *Perlindungan Hak Cipta diberikan untuk pengungkapan bukan ide-ide, tata cara, metode dari pengoperasian konsep matematika.*

Objek perlindungan hak cipta menurut *Berne Convention* adalah karya-karya dalam bidang seni dan sastra yang meliputi segala hasil bidang sastra, ilmiah, dan kesenian dalam cara atau bentuk pengutaraan apa pun. Adapun karya-karya intelektual yang mendapat perlindungan hak cipta menurut *TRIPs Agreement* meliputi karya-karya yang dilindungi dalam *Berne Convention*, program komputer, data base, pertunjukkan (baik secara langsung maupun rekaman), dan siaran-siaran.⁴³

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, selanjutnya disingkat UU Hak Cipta mengatur bahwa 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. Pada Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta yang menetapkan ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mencakup:⁴⁴

⁴² Muhammad Djumhana dan R.Djubaedillah, *Op.Cit.*, hlm. 51

⁴³ Endang Purwaningsih, 2006, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*, Bogor: Ghalia Indonesia, hlm. 3.

⁴⁴ Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

- a) Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g) Karya seni terapan;
- h) Karya arsitektur;
- i) Peta;
- j) Karya seni batik atau seni motif lain;
- k) Karya fotografi;
- l) Potret;
- m) Karya sinematografi;
- n) Terjemahan, tafsir saduran, bunga rumpai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p) Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q) Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya asli;
- r) Permainan video; dan
- s) Program komputer.

5. Pelanggaran Hak Cipta

Hak cipta memegang prinsip orisinalitas, ketika seseorang melakukan pengembangan atau improvisasi karya pencipta atas dasar meminta izin kepada pencipta karya, orang yang melakukan akuisisi atau improvisasi karya berhak atas Hak

Tetangga atau hak turunan dari hak cipta terlebih dahulu.⁴⁵ Pada prinsipnya, pelanggaran hak cipta dapat terjadi apabila elemen hak cipta tersebut digunakan tanpa persetujuan pencipta dan adanya kesamaan antara dua karya yang ada. Hak cipta juga dilanggar bila seluruh atau bagian substansial dari ciptaan yang telah dilindungi hak cipta telah dikopi.⁴⁶

Penuntut harus membuktikan bahwa karyanya ditiru atau dilanggar atau dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karya ciptaannya.

Pelanggaran hak cipta atas suatu ciptaan, khususnya yang menggunakan teknologi komputer karena faktor-faktor, sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Ciptaan di media internet dengan mudah dapat digandakan dan disebarluaskan secara global dalam jangka waktu yang sangat singkat dan dalam jumlah yang sangat banyak;
- 2) Tidak ada batasan tempat dari pelaku pelanggaran karena suatu *domain name* atau *website* dapat diakses oleh setiap orang secara global;
- 3) Prosedur acara antarnegara dalam menangani pelanggaran atas hak cipta di internet, seperti untuk menentukan siapa pelaku dan kapan terjadinya (*tempus delicti*) serta menetapkan wilayah hukum terjadinya pelanggaran (*locus delicti*) masih bervariasi;
- 4) Informasi, data, atau suatu ciptaan di internet rentan untuk dimanipulasi, diubah, atau dimodifikasi oleh

⁴⁵ Winner Sitorus (dkk), 2020, *Intellectual Property Rights Protection on Dance and Song as an Traditional Cultural Expression in South Sulawesi under National and Internasional Law*, IPR- Review, Vol. 3 No. 1, hlm. 188.

⁴⁶ Endang Purwaningsih, *Op.Cit.*, hlm. 6.

⁴⁷ Elyta Ras Ginting, 2012, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 196

- orang lain meskipun telah dilindungi oleh sarana kontrol teknologi;
- 5) Tidak hanya *economic rights* dari pemegang hak cipta yang dilanggar, tetapi juga *moral rights* dari pencipta;
 - 6) Kemajuan dibidang teknologi yang sangat cepat dan berkesinambungan memungkinkan seseorang untuk melanggar hak cipta dalam berbagai bentuk modus operandi dengan menggunakan teknologi canggih;
 - 7) Beberapa tren perbuatan di internet, seperti melakukan *framing* ataupun melakukan *link* pada suatu situs yang berisi ciptaan yang melanggar hak cipta belum dapat diidentifikasi sebagai pelanggaran hak cipta.

6. Upaya Penyelesaian Sengketa

Upaya penyelesaian sengketa dapat ditempuh melalui proses litigasi, yaitu melalui peradilan umum atau melalui jalur non litigasi. Penyelesaian sengketa melalui jalur non litigasi adalah melalui *Alternative Dispute Resolution* (ADR), yaitu berbagai upaya yang dilakukan di luar pengadilan.⁴⁸ Upaya-upaya tersebut berupa negosiasi, mediasi, konsiliasi dan melalui pengadilan swasta atau arbitrase. Beberapa lembaga arbitrase internasional yang lazim digunakan para pelaku bisnis dalam menyelesaikan sengketa internasional, sebagai berikut:⁴⁹

1. *The Inter-American Commercial Arbitration Commission.*
2. *The Canadian-American Commercial Arbitration Commission for Disputes between Canadian and US Business*
3. *The London Court of Arbitration Decision are Enforceable Under English Law and English Court.*
4. *The American Arbitration Association.*
5. *The International Chamber of Commerce (ICC).*
6. *Euro Arab Chamber of Commerce.*

⁴⁸ Ade Maman Suherman, 2005. *Aspek Hukum dalam Ekonomi Global*, Bogor: Ghalia Indonesia, hlm. 50.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 55.

7. *Arbitration institute of the Stockholm Chamber of Commerce.*
8. *United Nations Commission for international Trade Law (UNCITRAL).*
9. *Dispute Settlement Body (WTO).*
10. *WIPO Arbitration Centre.*

B. Hukum Perdata Internasional

1. Istilah dan Pengertian Hukum Perdata Internasional

Istilah Hukum Perdata Internasional (HPI) biasa dikenal dengan sebutan *Conflict of Laws*, atau hukum perselisihan, *Private International Law*, Hukum Antar Tata Hukum (HATAH)⁵⁰. Di negara-negara yang menganut *Common Law System* (Amerika Serikat, Kanada, Australia, Singapura, Malaysia, India dan lain sebagainya) menyebut HPI sebagai *Conflict of Laws* karena istilah tersebut dianggap lebih sesuai.⁵¹

Mochtar Kusumaatmadja mendefinisikan HPI sebagai keseluruhan kaidah atau asas hukum yang mengatur hubungan perdata yang melintas batas negara.⁵² HPI merupakan hukum yang mengatur hubungan hukum keperdataan antara subjek hukum yang satu dengan subjek hukum lainnya dan tunduk pada hukum perdata (nasional) yang berbeda.

⁵⁰ Zulfa, *et.al.*, 2016, *Pendahuluan: Pengertian Hukum Perdata Internasional, Sejarah Hukum Perdata Internasional, dan Ruang Lingkup Hukum Internasional*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, hlm. 10-11. Lihat pula Sudargo Gautama, 1992, *Pengantar Hukum Perdata Internasional Indonesia*, Bandung: Alumni, hlm. 16-24.

⁵¹ Bayu Seto, 2013, *Dasar –dasar Hukum Perdata Internasional (Buku Kesatu)*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 3

⁵² Mochtar Kusumaatmadja, *Op.Cit.*, hlm.1.

Dalam bukunya yang berjudul *The Conflict of Laws*, R. H. Graveson edisi Ke-5 yang terbit pada tahun 1965, menuliskan bahwa konflik hukum, juga didefinisikan sebagai:

“... as private international law, is the branch of law that concerns with cases where a few surprising cases have a correlation with another system of law either on regional or individual grounds, and which could raise the issue regarding the actual implementation about one's own or the suitable option (usually foreign) law to the determination of the case, or the practice of one's own jurisdiction.”

2. Subjek Hukum Perdata Internasional

Achmad Ali dalam bukunya yang berjudul *Menguak Tabir Hukum*, menuliskan bahwa subjek hukum adalah segala sesuatu yang dapat menjadi pendukung hak dan kewajiban.⁵³ Manusia dan badan hukum merupakan subjek hukum akan tetapi terdapat beberapa perbedaan antar keduanya, yaitu badan hukum dapat memiliki hak milik sendiri, hak cipta, hak merek, hak oktroi, serta dapat melakukan perbuatan melawan hukum, tetapi badan hukum tidak dapat menggunakan hak pakai dan hak mendiami. Kedua jenis hak itu hanya dimiliki oleh manusia saja.

Jika terjadi sengketa di antara subjek-subjek hukum yang tunduk pada suatu sistem hukum dari negara yang berbeda, maka yang menjadi persoalan adalah berdasarkan hukum mana, di antara berbagai sistem hukum yang relevan mengenai status dan wewenang (status personal) subjek-subjek hukum itu harus diatur. Dalam hal ini,

⁵³ Achmad Ali, 2015, *Menguak Tabir Hukum*, Jakarta: Prenadamedia Group, hlm. 245.

terdapat prinsip-prinsip yang telah dikembangkan dalam teori dan praktik HPI, yaitu:⁵⁴

- 1) Status Personal
Suatu kondisi dimana adanya kaitan antara fakta-fakta yang melibatkan seorang pribadi dalam suatu perkara dengan sistem hukum yang berlaku. Adapun cara menentukan status personal, yaitu :
 - a. Asas Nasionalitas
Status personal seseorang ditetapkan berdasarkan hukum nasionalnya (*lex patriae*)
 - b. Asas Domisili
Status personal seseorang ditentukan berdasarkan hukum tempat kediaman permanen orang itu.
- 2) Status Badan Hukum
Dalam perdagangan internasional pasti menghadapi banyaknya pembentukan badan hukum oleh pihak asing, atau pihak dalam dan luar negeri dalam suatu usaha patungan atau *joint venture*, atau menyebarnya perusahaan multinasional ke seluruh dunia, sehingga memicu terjadinya persoalan sistem hukum yang dapat digunakan dalam menentukan dan mengatur status dan yurisdiksi badan hukum dengan unsur asing.

Berikut beberapa asas yang berkembang dalam teori dan praktek HPI dalam menentukan status badan hukum, yaitu:⁵⁵

- a. Asas kewarganegaraan/*domicili*
Pemegang saham status badan hukum ditentukan berdasarkan hukum dari tempat dimana mayoritas pemegang sahamnya menjadi warga negara (*lex patriae*) atau berdomisili (*lex domicile*).
- b. Asas *centre of administration/business*
Status dan kewarganegaraan yuridik suatu badan hukum harus tunduk pada kaidah-kaidah hukum dari tempat yang merupakan pusat kegiatan administrasi badan hukum tersebut.
- c. Asas *place of incorporation*
Status dan kewarganegaraan badan hukum seharusnya ditetapkan berdasarkan hukum dari tempat badan hukum itu secara resmi di dirikan/dibentuk.

⁵⁴ Purwadi, Ari, 2016, *Dasar-Dasar Hukum Perdata Internasional*, Surabaya: Pusat Pengkajian Hukum dan Pembangunan (PPHP) Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma, hlm. 131.

⁵⁵ *Ibid.*

d. *Asas centre of exploitation*

Status dan kedudukan badan hukum harus diatur berdasarkan hukum dari tempat perusahaan itu memusatkan kegiatan operasional, eksploitasi, atau kegiatan produksi barang/jasa

Terdapat 3 (tiga) teori yang menjelaskan titik taut yang dapat menentukan status badan hukum, yaitu:⁵⁶

- 1) Teori inkorporasi (*place of incorporation*) bahwa badan hukum tunduk kepada hukum negara di mana didirikan.
- 2) Teori tempat kedudukan secara statutair bahwa badan hukum tunduk pada hukum negara tempat dimana menurut anggaran dasarnya badan hukum yang bersangkutan memiliki kedudukan.
- 3) Teori tempat kedudukan manajemen (*legal seat, headquarters central office siege reel*) bahwa suatu badan hukum harus tunduk pada hukum negara dimana ia memiliki tempat kedudukan manajemen efektif.

3. Ruang Lingkup HPI

Ada beberapa aliran yang menjadi ruang lingkup HPI, yaitu:⁵⁷

- 1) Aliran yang paling sempit dianut oleh Jerman dan Belanda, yaitu mencakup *Techtstoepassingrecht*, yaitu hukum yang berlaku untuk menyelesaikan masalah-masalah yang mengandung unsur asing. *Aliran ini mengenai Choice of Law*.
- 2) Bidang HPI, yaitu mengenai hakim mana yang harus menyelesaikan masalah yang memuat unsur asing setelah itu baru dipermasalahkan hukum apa yang diberlakukan terhadap masalah tersebut. Oleh karenanya pada paham atau aliran ini memuat *Choice of Law* dan *Choice of Jurisdiction*. Paham kedua ini dianut oleh negara-negara *Anglo Saxon*.
- 3) Bidang HPI meliputi hakim mana yang harus menyelesaikan masalah, hukum apa yang digunakan dan status/ kedudukan orang asing tersebut. Aliran ini dianut oleh negara Italia dan Spanyol.
- 4) Bidang HPI meliputi hakim mana yang harus menyelesaikan masalah, hukum apa yang digunakan, status/ kedudukan orang

⁵⁶Purwadi Ari, *Loc.Cit.*, hlm. 131.

⁵⁷ Yulia, 2016, *Hukum Perdata Internasional*, Aceh: Unimal Press, hlm. 37.

asing tersebut dan kewarganegaraan. Aliran ini dianut oleh negara Perancis.

Apabila dilihat dari ruang lingkup HPI tersebut, maka terdapat 2 (dua) kelompok besar peraturan, yaitu Hukum Materiel Internal (*Sachnormen*) dan HPI (*Kollisionnormen*) yang terdiri dari:⁵⁸

- a. HPI materiil/ substantif, yaitu subjek hukum; hukum keluarga; hukum harta benda: benda, kontrak; dan hukum waris.
- b. HPI formil/ objektif, yaitu renvoi; kualifikasi; ketertiban umum; *fraus legis*; hak-hak yang diperoleh; persoalan pendahuluan; persesuaian; persoalan timbal-balik; dan pilihan hukum.

4. Prinsip Hukum Perdata Internasional

Masalah-masalah hukum perdata internasional tersebut didasarkan pada prinsip berikut ini:

- 1) *Lex loci delicti comissi*
Penentuan kualitas perbuatan sebagai perbuatan melanggar hukum atau tidak harus dilakukan berdasarkan hukum dari tempat perbuatan itu dilakukan (*lex loci delicti*) termasuk penetapan tentang perikatan-perikatan yang terbit dari perbuatan itu. Namun dalam perkara perikatan-perikatan yang timbul dari perbuatan penetapan ganti rugi dan sebagainya harus diatur berdasarkan hukum dari tempat timbulnya akibat dari perbuatan hukum dari tempat timbulnya akibat perbuatan melanggar hukum. Jadi untuk penetapan ganti rugi didasarkan pada hukum dari tempat timbulnya akibat perbuatan melanggar hukum.
- 2) *Lex fori*
Penentuan kualitas perbuatan sebagai perbuatan melanggar hukum, termasuk penetapan hak dan tanggung jawab harus ditentukan dari hukum forum (*lex fori*).
- 3) *The proper law of tort*
Penentuan kualitas suatu perbuatan sebagai perbuatan melanggar hukum serta hak dan tanggung jawab yang terbit dari para pihak, harus ditentukan berdasarkan sistem hukum yang memiliki kaitan yang paling signifikan dengan rangkaian tindakan atau situasi perkara yang sedang dihadapi.

⁵⁸ Yulia, *Loc.Cit.*, hlm. 37.

4) *The Interest analysis theory*

Hukum yang berlaku untuk menyelesaikan perkara harus ditetapkan setelah memperhatikan kebijakan-kebijakan umum dari negara-negara yang hukumnya terlibat dalam perkara, dan menganalisis *interests* dari negara-negara itu untuk memberlakukan kaidah hukum internnya pada perkara yang bersangkutan.

5) *General rule*

Sistem HPI Inggris, yang berkembang sebagai *general rule*, yang perlu diperhatikan agar tuntutan ganti rugi terhadap perbuatan melanggar hukum dapat berhasil, yaitu:

- a. Suatu gugatan ganti rugi atas suatu perbuatan dianggap *tort* berdasarkan *lex loci delicti* akan ditolak seandainya perbuatan semacam itu menurut Hukum Inggris bukan merupakan perbuatan melanggar hukum yang dapat diajukan ke pengadilan (*not actionable in England*).
- b. Penggugat harus membuktikan bahwa sesuai *lex loci delicti commissi*, memang telah terjadi perbuatan melanggar hukum yang dapat diperkarakan (*actionable by the lex loci delicti commissi*).

5. Perbuatan Melanggar Hukum dalam HPI

Perbuatan melanggar hukum mengacu pada perilaku yang menyebabkan konsekuensi hukum yang memungkinkan pihak yang dirugikan untuk menuntut ganti rugi untuk kerugian yang dideritanya.

Pada Pasal 1365-1366 BW mengatur tentang tuntutan ganti rugi yang timbul dari perbuatan melawan hukum, antara lain :

Pasal 1365 BW:

Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.

Pasal 1366 BW:

Setiap orang bertanggungjawab tidak saja untuk kerugian yang disebabkan karena perbuatannya, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan karena kelalaian atau kurang hati-hatinya.

Pengertian perbuatan melanggar hukum diturunkan melalui yurisprudensi yang merupakan perkembangan penafsiran yang

sangat penting dalam sejarah hukum perdata. Hukum perdata Indonesia berasal dari hukum perdata Belanda, maka dalam penafsiran ini tetap harus berpedoman pada hukum perdata Belanda. Pada Pasal 1365 BW, suatu tindakan dapat diklasifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum jika memenuhi unsur-unsur, antara lain:⁵⁹

1. Perbuatan;
2. Perbuatan tersebut melawan hukum;
3. Ada kesalahan;
4. Ada kerugian; dan
5. Terdapat hubungan kausal antara perbuatan dengan kerugian.

Perbuatan melanggar hukum ini merupakan persoalan HPI, jika terdapat *foreign element*. Hal tersebut terjadi apabila:⁶⁰

- 1) Pelaku perbuatan melanggar hukum berdomisili atau berkewarganegaraan asing
- 2) Tindakan yang sifatnya melanggar hukum itu dilakukan di dalam wilayah suatu negara asing
- 3) Akibat-akibat dari perbuatan melanggar hukum itu timbul di suatu wilayah negara asing,
- 4) Pihak yang dirugikan (pihak korban) dari perbuatan melanggar hukum itu berdomisili atau berkewarganegaraan asing

Perbuatan melanggar hukum (*torts*) berasal dari istilah Latin, *torquere* yang berarti salah. Dalam Bahasa Inggris *tort* memiliki arti hukum yang lebih teknis, yaitu salah secara hukum dimana hukum menyediakan kompensasi atau ganti rugi untuk pihak yang dirugikan.⁶¹ Dalam *tort* terdapat dua landasan yang mendasari semua jenis *tort*, yaitu kesalahan (*wrong*) dan ganti rugi

⁵⁹ KUHPerdata

⁶⁰ Ari Purwadi, *Op.Cit*, hlm. 187.

⁶¹ Vivienne Harpwood, 2009, *A legal wrong for which the law provides a remedy*, Modern Tort Law, New York: Rutledge, Cavendish, hlm. 1.

(*compensation*). Menurut Roger LeRoy dan Gaylod A. Jentz bahwa *tort* membuat beberapa tindakan menjadi salah karena mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Pada abad ke-XVIII, hampir semua wilayah jajahan Amerika mengadaptasi *Common Law* Inggris. Selanjutnya awal abad XIX, Amerika Serikat telah membuat persetujuan hukum yang menggabungkan sebagian dari *Common Law* dalam bentuk *tort*. Kemudian pada akhir abad XIX, hukum *tort* telah menjadi bagian dari kehidupan di Amerika Serikat. Secara umum, tujuan *tort* memberikan ganti rugi (*remedies*) untuk pelanggaran terhadap hak yang dilindungi.

Hak yang dilindungi dimaknai oleh masyarakat sebagai keselamatan individu, perlindungan terhadap harta benda dan kepentingan yang tidak terlihat seperti hak privasi, hubungan keluarga, reputasi dan kehormatan. Jika kepentingan-kepentingan yang dilindungi tersebut dilanggar hukum *tort* menyediakan ganti rugi.⁶²

Dalam teori tujuan ini, penggugat akan menuntut ganti rugi berdasarkan *torts* yang dibebankan kepada pelaku yang melakukan perbuatan pelanggaran dengan sengaja. Adapun tujuan dari hukum *torts*, yaitu:⁶³

⁶² Viviane, *Loc.Cit.*, hlm.1.

⁶³ <http://legal-dictionary.thefreedictionary.com/Tort+Law> diunduh pada tanggal 11 Juli 2021 Pukul 16.00 WITA.

- 1) Meminta kompensasi untuk korban yang menderita kerugian oleh berbuat atau tidak berbuat yang salah.
- 2) Meminta untuk mengalihkan biaya kerugian demikian bagi orang yang bertanggungjawab secara hukum untuk dibebankan mereka.
- 3) Meminta untuk yang merugikan karena ketakutan, teledor dan perilaku yang penuh risiko di masa datang.
- 4) Meminta mempertahankan hak-hak dan kepentingan-kepentingan yang telah disepakati, dikurangi atau dilemahkan.

6. Yurisdiksi Pengadilan

Kewenangan yurisdiksional forum dalam konteks HPI diartikan sebagai sebuah forum yang akan mengadili dan memutuskan suatu perkara yang diajukan kepadanya. Dalam HPI hal ini menjadi lebih kompleks karena mencakup, yaitu:⁶⁴

- 1) Apakah pengadilan berwenang untuk mengadili perkara kompetensi mengadili adalah persoalan hukum acara, dan dalam hukum keperdataan biasanya bergantung pada penyampaian panggilan pengadilan kepada pihak tergugat (*service of writ*), dan panggilan hanya dapat disampaikan jika:
 - a. Tergugat berada secara fisik di dalam yurisdiksi pengadilan
 - b. Tergugat menundukkan diri pada kewenangan yurisdiksional pengadilan
 - c. Pengadilan memerintahkan pemanggilan tergugat di wilayah di luar yurisdiksi pengadilan (*service of writ out of the jurisdiction*).
- 2) Apakah pengadilan akan menolak mengadili atau tidak melanjutkan proses peradilan meski sebuah forum terbukti berwenang untuk mengadili, namun ia dapat menolak atau tidak melanjutkan proses pemeriksaan perkara, karena:
 - a. Asas *forum non conveniens*. Penolakan dengan pertimbangan koneksitas antara para pihak tidak signifikan, sehingga perkara harus diajukan di negara lain;

⁶⁴ Yulia. *Op.Cit*, hlm. 128.

- b. Asas *lis alibi pendens*. Terbukti proses pemeriksaan perkara yang sama sedang berjalan di hadapan forum negara lain;
 - c. Asas *res judicata*. Perkara dan para pihak yang sama telah diadili dan diputuskan oleh sebuah forum lain dan telah memperoleh kekuatan hukum tetap.
 - d. Keputusan melanjutkan pemeriksaan akan bertentangan dengan kewenangan yurisdiksional eksklusif atau bertentangan dengan klausul arbitrase yang disepakati para pihak.
- 3) Apakah ada pembatasan terhadap pengadilan dalam melaksanakan kewenangan yurisdiksional, meski pengadilan sudah melaksanakan panggilan dengan benar, yurisdiksi pengadilan masih mungkin dibatasi, yang mengakibatkan pengadilan dianggap berwenang mengadili. Pembatasan-pembatasan itu berkenaan dengan:
- a. Pokok perkara (*subject matter*), misalnya menyangkut tanah atau property di wilayah Negara asing;
 - b. Jenis perkara yang diminta, misalnya pemberian izin untuk perceraian;
 - c. Subjek hukum terhadap mana tuntutan diajukan, misalnya gugatan terhadap negara asing.

Dalam litigasi transnasional, *asas actor sequitur forum rei* (tempat tinggal tergugat) yang dijadikan dasar untuk menentukan tempat pengadilan, karena dalam perkara-perkara HPI, hubungan hukum umumnya terbentuk melalui titik taut lainnya, seperti pelaksanaan kontrak atau tempat di mana perbuatan melawan hukum terjadi di negara forum. Penentuan dasar yurisdiksi internasional suatu pengadilan dalam praktik litigasi internasional, umumnya dibedakan

ke dalam *yurisdiksi in personam* dan *yurisdiksi in rem*, dan berkembang pula konsep *quasi in rem*, yaitu:⁶⁵

1. *Yurisdiksi in Personam* adalah yurisdiksi atas orang (*persons*). Pengadilan yang memiliki yurisdiksi *yuris in personam* atas “seseorang tergugat” akan dianggap memiliki kewenangan untuk memutus perkara atas tergugat itu untuk jumlah yang tidak terbatas dan menyangkut seluruh aset miliknya. *Yurisdiksi in personam* dapat terjadi karena:
 1. Kehadiran (*Presence*)
 2. Tempat Kediaman (*domicilie*)
 3. Penundukan Sukarela (*Consent*)
 4. Pertautan Minimum (*Minimum Contacts*)
2. *Yurisdiksi in Rem* adalah yurisdiksi atas benda yang berada di dalam wilayah negara forum yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan perkara yang dihadapi. Pengadilan yang memiliki kewenangan *yurisdiksi in rem* memiliki kewenangan untuk mengadili sengketa-sengketa yang berkenaan dengan titel atas benda tertentu yang berada di wilayah forum.
3. *Yurisdiksi quasi in rem* di dalam sistem hukum acara Amerika dikenal jenis yurisdiksi ini pada perkara-perkara yang tidak secara langsung menyelesaikan gugatan kepemilikan tergugat atas suatu kebendaan yang berkaitan dengan perkara, tetapi hanya karena penggugat menuntut agar kekayaan tertentu milik tergugat yang ada di wilayah forum “diletakkan” pada perkara walaupun tidak ada kaitan langsung antara kekayaan itu dan pokok perkara.

Secara umum terdapat beberapa dasar penetapan yurisdiksi dalam proses litigasi perdata internasional, meliputi:⁶⁶

- a) Yurisdiksi Teritorial atas Dasar Domisili (Tergugat),
- b) Yurisdiksi Khusus dalam Perjanjian dan PMH,
- c) Yurisdiksi karena Persetujuan, dan
- d) Yurisdiksi atas Dasar Kewarganegaraan, Kekayaan atau Kehadiran

⁶⁵ Bayu Seto, *Op.Cit.*, Hlm. 175-176

⁶⁶ *Ibid.*, hlm. 177

7. Kompetensi Pengadilan

Kompetensi absolut merupakan wewenang yang dimiliki oleh lembaga pengadilan dan lembaga arbitrase. Kewenangan mengadili pengadilan dan arbitrase tersebut adalah batasan kewenangan akibat dari pilihan forum yang dilakukan para pihak dalam membuat perjanjian.

Ketika para pihak sudah melakukan pilihan forum kepada pengadilan, maka penyelesaian sengketa para pihak harus diajukan kepada forum pengadilan. Hal ini adalah kompetensi absolut pengadilan untuk menyelesaikan sengketa dan tidak boleh perkara diajukan kepada lembaga arbitrase.

Jika para pihak sudah mencantumkan klausul pilihan forum adalah arbitrase, maka kompetensi absolut untuk penyelesaian sengketa para pihak melalui arbitrase. Pengadilan tidak boleh menyelesaikan perkara yang sudah ada pilihan forum arbitrase di dalam klausul perjanjian. Kompetensi relatif adalah berkaitan dengan wilayah hukum pengadilan yang berwenang mengadili suatu perkara HPI apakah berdasarkan kewarganegaraan atau domisili tergugat atau penggugat.

C. Teori Pertimbangan Hakim

Dalam memutuskan suatu perkara tentunya hakim harus mempertimbangkan hal-hal yang menjadi dasar putusannya. Menurut Mackenzei ada beberapa teori yang dapat digunakan oleh hakim dalam menjatuhkan keputusan, yaitu:⁶⁷

1. Teori Keseimbangan

Dalam konteks ini, keseimbangan merujuk pada harmonisasi antara persyaratan yang diatur dalam undang-undang dan kepentingan para pihak yang terkait dengan kasus tersebut. Keseimbangan ini mencakup berbagai hal seperti mempertimbangkan kepentingan masyarakat, hak-hak terdakwa dan korban, serta faktor-faktor lain yang relevan dalam suatu perkara. Dalam praktiknya, pengadilan bertugas untuk menemukan keseimbangan ini sehingga dapat mengambil keputusan yang adil bagi semua pihak yang terlibat.

2. Teori Pendekatan Seni dan Intuisi

Hakim memiliki kewenangan untuk menentukan putusan dalam suatu kasus, yang disebut sebagai diskresi hakim. Dalam pengambilan keputusan tersebut, hakim mempertimbangkan situasi dan pidana yang wajar bagi pelaku tindak pidana tertentu dengan melihat keadaan terdakwa maupun penuntut umum. Proses pengambilan keputusan ini sering kali menggunakan pendekatan seni lebih dari pada hanya berdasarkan pengetahuan formal hakim, karena dipengaruhi oleh insting atau intuisi dari hakim.

3. Teori Pendekatan Keilmuan

Teori ini berangkat dari gagasan bahwa proses penjatuhan pidana harus dilakukan secara sistematis dan hati-hati, terutama dalam hubungannya dengan putusan-putusan sebelumnya untuk memastikan konsistensi keputusan hakim. Pendekatan ilmiah ini menekankan bahwa ketika membuat keputusan, hakim tidak boleh hanya mengandalkan insting atau intuisi semata, tetapi juga harus didukung oleh pengetahuan hukum yang kuat serta pemahaman yang luas tentang masalah-masalah hukum yang berkaitan dengan kasus tersebut. Hal ini penting agar putusan hakim dapat diandalkan dan adil bagi semua pihak yang terlibat.

⁶⁷ Rifai, Ahmad, 2010, *Penemuan Hukum Oleh Hakim Dalam Perspektif Hukum Progresif*, Malang: Sinar Grafika, hlm. 105-110

4. Teori Pendekatan Pengalaman

Pengalaman seorang hakim dapat membantu dalam menghadapi kasus-kasus yang dihadapinya secara rutin. Seorang hakim dapat memahami dampak dari keputusan yang diambil dalam suatu perkara pidana terkait dengan pelaku tindak pidana, korban dan masyarakat. Hal ini penting agar putusan hakim dapat memberikan hasil yang adil dan sesuai dengan hukum serta memberikan perlindungan bagi masyarakat.

5. Teori Rasio *deciendi*

Teori ini berlandaskan pada prinsip filosofis yang menyeluruh, dimana semua aspek yang terkait dengan substansi kasus dipertimbangkan. Kemudian, peraturan-peraturan hukum yang relevan dengan pokok perkara diidentifikasi dan digunakan sebagai dasar untuk mengambil keputusan hakim. Pendekatan ini menekankan bahwa pertimbangan hakim harus didasarkan pada motivasi jelas untuk menegakkan hukum dan memberikan keadilan bagi semua pihak yang terlibat dalam kasus tersebut.

D. Teori Doktrin *Forum Non Conveniens*

Secara harfiah, *forum non conveniens* berarti forum yang tidak cocok atau tidak sesuai. Meskipun istilah "kenyamanan" digunakan dalam konsep ini, namun penerapannya tidak terbatas hanya pada kenyamanan para pihak yang terlibat dalam kasus.⁶⁸ Penerapannya lebih dari sekedar kenyamanan, yakni lebih kepada kelayakan.⁶⁹ *Forum non conveniens* berkaitan dengan persoalan kewenangan pengadilan untuk mengadili suatu kasus apabila melibatkan lebih dari satu sistem hukum di dalamnya.⁷⁰

⁶⁸ Ronald A. Brand, *Comparative Forum Non Conveniens and the Hague Convention on Jurisdiction and Judgments*, Pittsburgh University School of Law, Pittsburgh, hlm. 469.

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid*, hlm. 470.

Berdasarkan doktrin ini, pengadilan yang berwenang atas suatu perselisihan dapat memutuskan bahwa perselisihan tersebut seharusnya diselesaikan di pengadilan lain yang lebih tepat untuk menanganinya.⁷¹ Pengadilan memiliki diskresi untuk menentukan keberadaan suatu forum yang lebih layak dan untuk menerima atau menolak suatu sengketa yang diajukan di hadapannya atas dasar tersebut.⁷² Sejarah dan penerapan *forum non conveniens* di berbagai negara, maka dapat disimpulkan dua unsur pokok dari prinsip *forum non conveniens*; pertama, ketersediaan forum alternatif dan pemilihan forum.

Tujuan utama dari doktrin *forum non conveniens* adalah untuk menjamin adanya keadilan dan juga kepastian hukum bagi para pihak dengan melihat pengadilan atau yurisdiksi mana yang paling tepat untuk mengadili suatu sengketa tersebut. Doktrin ini dapat dipandang sebagai dasar untuk pengadilan dalam mengambil diskresi atau keputusan terkait pemilihan forum yang lebih sesuai untuk menyelesaikan sengketa tersebut.

Sistem *Common Law (Anglo Saxon)* adalah sistem yang berlaku di Inggris dan negara-negara bekas daerah jajahannya. Di dalam sistem hukum ini terdapat tiga karakteristik, yaitu yurisprudensi sebagai sumber hukum utama, dianutnya sistem preseden (*doktrin stare decicis*) dan terdapatnya *adversary system* dalam

⁷¹Ronald A. Brand, *Loc.Cit.*, hlm. 468.

⁷²*Ibid*, hlm. 472.

peradilannya.⁷³ Berdasarkan sistem ini, maka hukum yang berlaku adalah hukum tidak tertulis atau hukum kebiasaan yang berkembang melalui putusan-putusan pengadilan.

Hakim menggunakan *stare decicis* atau keputusan hakim terdahulu untuk perkara yang sejenis sebagai dasar pembenaran keputusan. Kedudukan hakim terbatas memeriksa dan memutuskan hukumnya, sementara juri yang memeriksa kasus untuk dapat menentukan dan memutuskan bersalah dan tidaknya terdakwa atau pihak yang berperkara.⁷⁴ Keterlibatan juri menunjukkan bahwa keadilan tidak bergantung sepenuhnya kepada lembaga peradilan tetapi menjadi bagian integral kehadiran masyarakat dalam proses penegakannya.

Dalam sistem hukum *common law*, hakim memiliki kewenangan untuk menciptakan hukum.⁷⁵ Oleh karena itu, keputusan yang diambil oleh hakim dalam sebuah kasus tidak hanya mengikat pihak yang bersengketa, tetapi juga berlaku sebagai aturan atau ketentuan baru bagi subjek hukum lain di yurisdiksi yang sama. Melalui proses peradilan dan putusan hakimnya, pengadilan dapat memainkan peran penting dalam pembentukan hukum di suatu negara.

Latar belakang doktrin *forum non conveniens*, bahwa doktrin ini diciptakan untuk memastikan keadilan dalam sistem hukum. Hal

⁷³Agus Riyanto, 2018, *Sistem Hukum dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Peradilan*, <https://business-law.binus.ac.id/2018/12/21/sistem-hukum-pengaruhnya-terhadap-keputusan-peradilan/> .

⁷⁴ *Loc.Cit*

⁷⁵*Ibid*

tersebut didasarkan pada prinsip di sistem hukum *common law* yang menyatakan bahwa bahkan hukum terbaik sekalipun bisa menghasilkan hasil yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, pengadilan perlu memiliki kapasitas atau kewenangan untuk memberikan diskresi dalam setiap kasus guna menjamin keberadaan keadilan.

E. Teori Analisis Interest (*Interest Analysis Theory*)

Brainerd Currie, seorang profesor hukum yang terkenal dengan karyanya di bidang hukum konflik mendefinisikan *interest* sebagai *the governmental interests* yang sistem hukumnya relevan dengan pokok perkara untuk memberlakukan hukumnya dalam penyelesaian pokok perkara yang dapat disimpulkan dari kebijakan hukum (*policies*) di dalam kaidah hukum lokal yang bersangkutan. Teori analisis *interest* ini sangat berpengaruh pada praktik pengadilan di Amerika Serikat. Teori ini bersifat teritorialistik dan bertitik tolak dari asumsi bahwa:⁷⁶

1. Sistem hukum yang seharusnya menjadi *Lex Causae* adalah *Lex Fori*
2. Keputusan forum untuk menyampingkan *lex fori* dan mengganti dengan hukum asing hanya dapat dilakukan setelah dilakukan analisis secara *case by case approach*, dengan mempertimbangan *policies* dan *interest* dari negara-negara lain yang sistem hukumnya relevan dengan pokok perkara.

Dalam menentukan *lex causae*, dalam arti apakah perkara itu harus diatur berdasarkan kaidah hukum intern (*lex fori*) atau dapat ditundukkan pada kaidah hukum negara lain, maka langkah-langkah ini harus dilakukan:

⁷⁶ Purwadi Ari, *Op.Cit.*, hlm. 203.

- a. Setelah pokok perkara ditentukan, maka pertama-tama tentukan kaidah-kaidah hukum lokal/intern dari negara-negara yang relevan, yang dianggap paling sesuai untuk mengatur masalah yang menjadi pokok perkara tersebut;
- b. Pelajari dan bandingkan kaidah-kaidah hukum intern, baik dari *lex fori* maupun dari sistem hukum asing yang relevan dan tentukanlah kebijakan hukum (*policies*) yang direfleksikan oleh kaidah-kaidah hukum intern tersebut. Setiap kaidah hukum lokal/intern suatu negara pasti akan merefleksikan suatu kebijakan atau politik hukum tertentu untuk melindungi warga negaranya yang terlibat dalam transaksi atau peristiwa hukum tertentu. Kebijakan semacam itulah yang harus disimpulkan pada tahap ini, sebelum orang dapat menentukan ada/tidaknya *interest* dari negara-negara yang bersangkutan untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara;
- c. Tentukanlah ada/tidaknya *interest* dari negara-negara yang terlibat untuk memberlakukan kaidah hukum lokalnya pada perkara yang bersangkutan dengan cara mengaitkan *policies* yang telah disimpulkan dengan fakta-fakta yang ada dalam pokok perkara

Berdasarkan pola pendekatan tersebut, Currie berpendapat orang akan menghadapi salah satu kemungkinan di bawah ini:

No.	Hasil Analisis	Jenis Konflik	Hukum yang diberlakukan
1.	Kedua negara yang sistem hukumnya terlibat dalam perkara ternyata memiliki <i>interest</i> yang sama kuatnya untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara.	<i>True Conflict Case</i>	Berdasarkan prinsip teritorial, maka bila kedua negara memiliki <i>interest</i> , dan salah satu di antaranya adalah Negara Forum, maka forum akan mengutamakan <i>interest</i> forum, dan memberlakukan <i>Lex Fori</i> untuk menyelesaikan perkara.
2.	Salah satu dari dua negara yang relevan ternyata tidak memiliki <i>interest</i> untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara, sedangkan negara yang lain jelas memiliki <i>interest</i> untuk itu.	<i>False Conflict Case</i>	Forum akan memberlakukan kaidah hukum lokal dari Negara yang memiliki <i>interest</i> saja.
3.	Salah satu dari negara yang kaidah hukumnya relevan dengan perkara, tampak seakan-akan memiliki <i>interest</i> untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara (<i>apparent interest</i>), tetapi setelah dilakukan peninjauan kembali secara lebih intensif terhadap <i>policy</i> dan <i>interest</i> dari negara-negara tersebut, maka sebenarnya konflik hukum ini dapat dinetralkan atau dihindarkan. Bila kesimpulan seperti ini	<i>Apparent True Conflict Case</i>	Forum akan menganggap perkara sebagai <i>False Conflict Case</i> dan karena itu memberlakukan kaidah hukum dari negara yang memiliki <i>interest</i> saja.

No.	Hasil Analisis	Jenis Konflik	Hukum yang diberlakukan
	dicapai, maka hakim akan menganggap bahwa perkara merupakan <i>False Conflict</i> saja.		
4.	Konflik melibatkan negara forum dan sebuah negara asing, dan setelah analisis <i>policies</i> dan <i>interest</i> , ternyata tidak satu pun negara memiliki <i>interest</i> untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara	<i>Unproved for case</i>	Karena secara rasional tidak ada negara yang memiliki <i>interest</i> untuk memberlakukan hukumnya dalam perkara, maka Forum harus melihat kemungkinan adanya kebijakan hukum umum (<i>common-policy</i>) yang sebenarnya diakui di kedua negara yang bersangkutan dalam perkara sejenis. Bila <i>common policy</i> semacam itu dapat dirumuskan maka hal itulah yang diberlakukan sebagai hukum dalam memutus perkara

F. Gambaran Umum Sengketa

1. Para Pihak dalam Sengketa

1) Moonton

Shanghai Moonton Technology Co. Ltd atau yang sebelumnya dikenal dengan nama YoungJoy Technology Pte. Ltd., merupakan sebuah pengembang video *game* asal Tiongkok

yang merilis permainan *Multi Player Battle Arena* (MOBA), yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* pada tahun 2016. Permainan ini juga telah menggelar turnamen skala internasional tiap tahunnya, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang World Championship* (M1, M2, M3, M4 dan seterusnya) dan telah menjadi cabang olahraga baru E-Sport yang diikuti dalam *ASEAN GAMES*. Di Indonesia juga terdapat berbagai liga profesional untuk permainan ini, di antaranya Pekan Olahraga Nasional (PON) dan Piala Presiden.

Direktur Pelaksana Global Esport di Moonton, Yan Hui Mao mengklaim melalui deklarasinya bahwa Moonton tidak memiliki kantor atau karyawan di Amerika Serikat. Adapun Moonton AS adalah nama informal untuk kontraktor yang berbasis di AS, bukan entitas bisnis yang sebenarnya karena dalam menjalankan sistem operasi dan catatan internal semua dikelola di Tiongkok.

Moonton memiliki sekitar 1.542 karyawan (termasuk karyawan afiliasi Moonton), 95,55% di antaranya berbasis di Tiongkok. Karyawan yang tersisa berbasis di Indonesia, Filipina, atau Singapura. Selain itu, Moonton memiliki cabang di AS. Moonton membuat kontrak dengan vendor AS untuk memasarkan MLBB di AS dan telah mempromosikan MLBB secara silang dengan merek-merek Amerika seperti *Star Wars* dan *Transformers*. Moonton dikontrak oleh Akamai Technologies, Inc, sebuah perusahaan Amerika, untuk mempromosikan MLBB

kepada konsumen AS, di server AS dan layanan jaringan situs web lainnya.

Moonton mendistribusikan permainannya di Amerika Serikat, termasuk di Distrik California, melalui *Apple App Store* dan *Google Play Store*. Meskipun merupakan perusahaan Tiongkok, MLBB tidak tersedia bagi konsumen melalui saluran resmi di Tiongkok.

2) Riot dan Tencent

Riot adalah pengembang *game* komputer yang didirikan di Delaware dan berkantor pusat di Los Angeles. Riot mendistribusikan dua video *game*; satu disebut *League of Legends* (LoL) yang dirilis pada tahun 2009 adalah adaptasi mobile LoL, yang disebut *League of Legends: Wild Rift* dirilis pada tahun 2021. Riot menegaskan bahwa mereka adalah pencipta dan pemilik hak cipta pemilik LoL dan *Wild Rift*, serta trailer promosi yang ditegaskan dalam gugatan. Lokasi bisnis Riot adalah Los Angeles, yang mempekerjakan lebih dari 2.900 orang.

Riot memiliki dua kantor di Cina dan merupakan anak perusahaan dari konglomerat yang berbasis di Tiongkok, yaitu Tencent Holdings Ltd. Riot adalah perusahaan independen dari Tencent, dengan manajemen senior dan karyawannya sendiri di Amerika Serikat. Tencent adalah pemilik dan penerbit *game* mobile berjudul *King's Glory*. *King's Glory* adalah video *game* yang terpisah dari *League of Legends* dan *Wild Rift*. Tencent secara

eksklusif melisensikan konten *League of Legends* tertentu dari Riot di Cina, termasuk peta pada permainan *League of Legends* untuk digunakan dalam video game *King's Glory* milik Tencent yang juga dikembangkan di dalam *Wild Rift* bersama Riot.

2. Duduk Perkara

Sengketa yang terjadi terkait hak cipta atas konten dan materi promosi yang berupa elemen-elemen yang digunakan di dalam permainan bergenre *Mobile Online Battle Arena* yang meliputi antarmuka pengguna, desain karakter, komposisi warna, atribut hingga kemampuan hero dari permainan tersebut. Walaupun memiliki jenis permainan sama, Moonton selaku pengembang dan penerbit permainan video dari *Mobile Legends: Bang Bang* dianggap telah menyalin elemen-elemen penting dalam *League of Legends* yang dimiliki oleh Riot Games.

Adapun 4 (empat) aspek yang ditiru oleh Moonton dalam *Mobile Legends*, yaitu:⁷⁷

1. *Mobile Legends* dinilai menggunakan Peta atau Map sebutan untuk medan pertarungan, memiliki kemiripan meliputi kombinasi warna yang khas, tekstur, desain medan, tampilan visual, estetika dan penempatan serta lokasi setiap objek dan fitur yang sama (bebatuan, semak-semak, monster dan karakter non pemain yang disebut dengan minion).
2. *Mobile Legends* dinilai menyalin objek, monster dan karakter non-pemain. Karakter sampingan yang akan

⁷⁷ Rio Apinino, *Dugaan Plagiarisme dibalik Booming Mobile Legends*. Diakses pada 18 November 2021 Pukul 10.00 WITA. Dari <https://tirto.id/dugaan-plagiarisme-dibalik-booming-mobile-legends-cHux>.

terus muncul sepanjang permainan yang akan maju ke daerah lawan dan tersebar melewati 3 (tiga) jalur (Top Lane, Middle Lane, dan Bottom Lane).

3. Moonton dianggap menyalin :secara terang-terangan” karakter populer LoL.
4. Logo dan banner yang dinilai dijiplak, di antaranya, adalah "Victory" yang akan muncul ketika tim memenangkan pertandingan.
5. Selain itu, Moonton juga menggunakan logo untuk Mobile Legends: 5v5 Mobile Online Battle Arena yang sangat mirip dengan logo Riot Game untuk League of Legends: Wild Drift yang meliputi format gaya huruf (*font*), warna, skema dan gaya dari keseluruhan game tersebut.

Pelanggaran hak cipta *Mobile Legends* atas *League of Legends* ini sudah berkali-kali dilakukan dan berlangsung sekian lama. Pada tahun 2017, Riot Games pernah melayangkan gugatan ke Moonton akan tetapi hakim Michael W. Fitzgerald memutuskan untuk membatalkan kasus hak cipta ini.⁷⁸ Hakim memutuskan bahwa penyelesaian perkara tidak tepat jika dilakukan di sana (Dalam sistem hukum AS disebut putusan *forum non conveniens*).

Pada pertengahan tahun 2022, Riot Games kembali menggugat pengembang *game* asal China tersebut mengenai isu pelanggaran hak cipta dari *game Mobile Legends: Bang Bang* terhadap *game League of Legends* dan *League of Legends: Wild Rift*. Gugatan ini dilayangkan kembali oleh Riot di Pengadilan Distrik A.S. Distrik Pusat California pada 9 Mei 2022.

⁷⁸ Complaint of 7 June 2017, Case 2:17-cv-4986.

Menanggapi gugatan plagiat dari Riot, Moonton resmi ubah penampilan Hero di Mobile Legends. Berikut perubahan yang dibuat di antaranya:

1) **Guinivere – Psoin Of Tomorrow**

Skin Guinivere “Psoin of Tomorrow” dari game Mobile Legends yang dirilis pada April 2022, sangat mirip dengan Ahri dari Riot Games pada *game Wild Rift* yang dirilis November 2018 dan *League of Legends* yang dirilis pada Oktober 2020.



Sumber: gamebrott.com



K/DA Ahri

Kedua karakter tersebut menampilkan skema warna biru dan ungu cerah yang serupa, dan ungu geometris yang hampir identik ekor rubah kristal. Kedua karakter juga memiliki kemampuan dan atribut yang sangat mirip di kedua *game* tersebut. Perubahan dari Guinevere ada pada model dan efek pada rubah di belakangnya dan juga *angle* dari kamera.



Guinevere – Psoin of Tomorrow (New)

2) Zilong – Summer Wave



Moonton juga menyalin garis asli *skin* "Pool Party" dari Riot untuk LoL, yang mulai dirilis Riot sejak 2013, ke dalam

MLBB. Seperti yang ditunjukkan di bawah ini, menampilkan pakaian yang serupa, termasuk pakaian, pedang, senjata, rambut, dan pose yang serupa, dan pose. Perubahan pada Zilong yaitu menghilangkan alat snorkling dan juga menghilangkan motif dari payungnya serta tidak menggunakan kaca mata lagi.



Jarvan IV League of Legends – Pool Party



Zilong – Summer Wave (New Version)

3) Irithel – Astral Wanderer

Karya seni dan desain orisinal Riot untuk skin "Project" karakter hero Leona, yang dirilis pada bulan September 2015 untuk LoL, menampilkan warna *gunmetal* dan kuning,

dan segitiga terbalik di tengah baju besi. Karya seni dan desain Moonton untuk *skin "Astral Wanderer"* milik hero Irithel, yang dirilis pada November 2019 untuk MLBB, sangat mirip, termasuk segitiga terbalik kuning yang sama di tengah baju besi, dan pewarnaan dan desain helm yang mirip dengan Leona.



Irithel - Astral Wnderer (Old Version)



Irithel - Astral Wnderer (Version)

Moonton melakukan perubahan beberapa detail dan warna armor yang awalnya berwarna orange pada *skin* Irithel terutama di bagian helm menjadi warna biru.

4) Roger – Dr. Beast

Selain itu, skin dasar asli Riot untuk karakter Singed *Wild Rift*, menampilkan ransel yang dilengkapi dengan

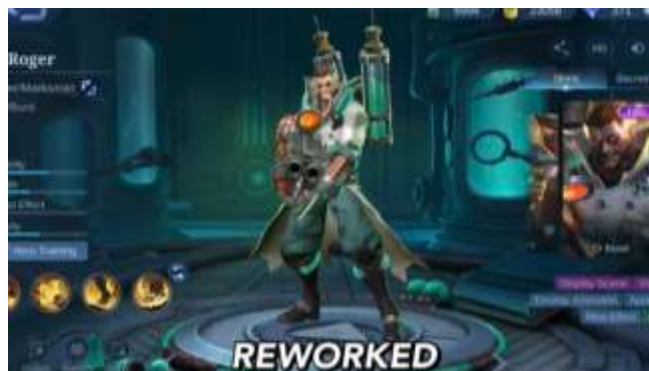
cairan hijau neon, adalah sangat mirip dengan *skin* "Dr. *Beast*" milik Moonton untuk jagoan Roger di MLBB. Perubahan dari Roger hanya pada background dan warna cairan yang sebelumnya berwarna hijau menjadi berwarna biru cyan.



Wild Rift's Singed



MLBB's Roger



5) Yve

Demikian pula dengan splash art orisinal Riot untuk skin "*Dark Cosmic*", yang dirilis pada Juni 2019 untuk LoL dan Oktober 2020 untuk *Wild Rift* dan ditampilkan di bawah kiri, sangat mirip dengan *splash art Moonton* untuk hero tersebut *Skin "Astrowarden"* milik Yve, yang dirilis pada Februari 2021 untuk MLBB.



Wild Rift's Dark Cosmic Jhin

Skema warna ungu dan hitam, pelindung bahu dan dada, tudung, penutup wajah, runcing sarung tangan ungu, jubah, dan latar belakang badai gelap sangat mirip. *Splash art* orisinal Riot untuk karakter "*Dark Star Thresh*" dan "*Dark Star Xerath*", yang dirilis pada bulan Juni 2016



LoL's Dark Star Thresh



LoL's Dark Star Xerath



MLBB's Yve

Karakter ini menampilkan bola hitam yang sama, pose karakter, warna ungu dan hitam warna ungu dan hitam, serta latar belakang yang gelap dan penuh badai. Pada karakter ini Moonton hanya menghilangkan objek bola hitam yang ada pada karakter hero Yve ini.



Moonton diduga telah sengaja menyalin secara terang-terangan membuat dan memasarkan video *game mobile* miliknya, *Mobile Legends: Bang Bang* yang bersaing dengan *Wild Rift* menggunakan konten ekspresif dan ekstensif milik Riot di *Wild Rift* yang meliputi trailer, materi promosi, dan konten lainnya. Riot Games sampai saat ini sedang mencari pengadilan untuk menghentikan distribusi *Mobile Legends: Bang Bang* atas dasar plagiarisme dan pelanggaran hak kekayaan intelektual.⁷⁹

⁷⁹ Faizal Kamil, Riot Games Kembali menggugat Moonton Karena Isu Copyright, <https://esports.id/other/news/2022/05/e97a4f04ef1b914f6a1698caa364f693/riot-games->

Namun, gugatan Riot Games terkait dugaan plagiarisme yang dilakukan oleh Moonton, berujung pada penolakan. Hal ini berdasarkan putusan pengadilan federal Los Angeles pada 8 November 2022.

3. Putusan Perkara

Perkara dugaan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh Shanghai Moonton Technology yang terdapat dalam Putusan Nomor 22-CV-3107-MWF-JPR, hakim Pengadilan Federal Distrik California memutuskan bahwa:⁸⁰

- 1) Menolak gugatan penggugat tanpa prasangka
- 2) Mengabulkan mosi *forum non conveniens* dari tergugat
- 3) Menyatakan bahwa pengadilan dapat menyeimbangkan kepentingan yang saling bersaing dari mosi FNC berdasarkan bukti yang telah diajukan, maka untuk melakukan Mosi Penemuan tidak lagi diperlukan
- 4) Menolak untuk mempertimbangkan manfaat dari Motion To Dismiss

Hakim tidak memutuskan dengan pendapat atau sikap subjektif terhadap penggugat. Artinya, hakim tidak membuat keputusan berdasarkan preferensi pribadi atau diskriminasi terhadap pihak tertentu. Hakim harus objektif dan adil dalam menilai setiap kasus yang diajukan kepadanya, serta memberikan pertimbangan hukum yang tepat.

Dalam konteks ini, ketika hakim menolak gugatan penggugat tanpa prasangka, itu berarti bahwa keputusan tersebut didasarkan

[kembali-gugat-moonton-karena-isu-copyright](#). Pada tanggal 21 Oktober 2022. Pukul 08.22 WITA.

⁸⁰ Lihat lebih lanjut dalam Putusan No. 22-CV-3107-MWF-JPR, hlm. 31.

pada analisis fakta-fakta dan argumen yang disajikan di persidangan. Hakim akan melakukan evaluasi objektif terhadap bukti-bukti yang ada dan menerapkan hukum yang relevan untuk mencapai putusan yang adil dan sesuai dengan peraturan hukum. Jadi intinya, ketika hakim menolak gugatan penggugat tanpa prasangka, artinya mereka mengambil keputusan secara netral dan tidak memihak kepada salah satu pihak dalam proses peradilan.

Hakim memiliki kewenangan untuk mempertimbangkan dan menilai bukti-bukti yang dihadirkan dalam persidangan. Pengadilan dapat mengambil keputusan mengenai permohonan *forum non conveniens* tanpa perlu lagi melalui proses Mosi Penemuan. Dalam konteks ini, mosi penemuan merupakan langkah tambahan di mana pihak yang mengajukan permohonan *forum non conveniens* harus membuktikan adanya fakta-fakta atau informasi baru yang mungkin muncul jika perkara tersebut dipindahkan ke forum lain.

Namun, dengan pendekatan baru ini, hakim meyakini bahwa mereka sudah memiliki cukup bukti dan argumen yang diajukan untuk membuat keputusan tentang permohonan *forum non conveniens* tanpa perlu proses mosi penemuan terpisah. Hakim menyatakan bahwa mereka dapat menyeimbangkan berbagai kepentingan yang bertentangan dalam kasus *forum non*

conveniens berdasarkan bukti-bukti yang ada. Akibatnya, proses mosi penemuan tidak lagi diperlukan karena pengadilan percaya sudah punya cukup informasi untuk membuat putusan secara adil dan objektif.

Hakim tidak akan memikirkan atau memperhitungkan keuntungan atau manfaat yang mungkin diperoleh dari pengajuan *motion to dismiss* (MTD). Hakim akan fokus pada pertimbangan hukum dan alasan-alasan yang diajukan oleh pihak-pihak terkait dalam kasus tersebut. Dalam proses peradilan, *motion to dismiss* (MTD) merupakan upaya pihak tergugat untuk mengakhiri perkara sebelum mencapai tahap persidangan.

Namun, ketika hakim menolak untuk mempertimbangkan manfaatnya, artinya mereka tidak akan dipengaruhi oleh kemungkinan hasil atau keuntungan bagi salah satu pihak jika *motion to dismiss* (MTD) dikabulkan. Sebagai gantinya, hakim akan berfokus pada analisis hukum dan merujuk kepada argumen-argumen serta bukti-bukti yang disampaikan oleh kedua belah pihak dalam persidangan. Tujuannya mencapai keputusan yang adil dan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti potensi manfaat dari pengajuan MTD. Oleh karena itu, hakim menolak untuk mempertimbangkan manfaat dari MTD karena mereka ingin tetap

objektif dan berpegang pada prinsip-prinsip hukum dalam membuat putusan.