

Analisa Plagiarisme Studi Kasus Game Mobile Legends Bang Bang dan Game League Of Legends

Bryan Syauqi Firdaus¹, Mahimma Romadhona²

¹⁾²⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

bryansyauqifirdaus@gmail.com¹
mahimma.dkv@upnjatim.ac.id²

Penelitian ini menganalisis plagiarisme yang dilakukan oleh pengembang dan penerbit permainan video Montoon terhadap Riot games melalui video games yang berjudul Mobile Legends Bang Bang yang digarap oleh Montoon dan League of Legends yang digarap oleh Riot Games. Hal ini berdampak pada para pelaku pengembang game video dikarenakan Montoon dapat dengan mudahnya meraup keuntungan dengan menjiplak banyak ide visual, konsep, dan desain yang digarap oleh Riot Games. Kegiatan plagiarisme dalam dunia video game menjadikan pengembang dan penerbit malas dalam berpikir dan mencari ide baru karena ketika plagiarisme sudah dinormalisasi. Para pengembang akan terus cenderung melakukan plagiarisme kepada pengembang yang lain. Selain itu jika pelaku plagiarisme mendapat perhatian lebih dari audience, pengembang aslinya juga akan kehilangan identitas yang sudah lama dibangun sebelumnya. Pada penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif. Dalam pengumpulan data penelitiannya, peneliti menggunakan data hasil observasi dari berbagai sumber dan melalui dokumen yang ada. Peneliti bertujuan untuk membahas berbagai plagiarism yang dilakukan oleh Montoon dari sisi desain. Dari data yang sudah terkumpul dapat diketahui bahwa Moonton melakukan tipe plagiat total dengan tingkat jumlah plagiat lebih dari 70% .

Kata kunci : plagiarisme, game video, pengembang dan penerbit

This study analyzes the plagiarism committed by video game developers and publishers Montoon against Riot games through a video game entitled Mobile Legends Bang Bang developed by Montoon and League of Legends developed by Riot Games. This has an impact on video game developers because Montoon can easily make a profit by copying many of the visual ideas, concepts, and designs developed by Riot Games. Plagiarism activities in the world of video games make developers and publishers lazy in thinking and looking for new ideas because when plagiarism has been normalized. Developers will continue to tend to plagiarize other developers. In addition, if the perpetrators of plagiarism get more attention from the audience, the original developer will also lose the identity that has been built for a long time. In this study used qualitative research methods. In collecting research data, researchers used data from observations from various sources and through existing documents. The researcher aims to discuss various plagiarism carried out by Montoon from the design side. From the data that has been collected, it can be seen that Moonton commits total plagiarism with a plagiarism rate of more than 70%.

Keywords : plagiarism, video game, developer and publisher

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang memudahkan penggunaannya untuk mencari dan juga menyebarkan informasi ke semua negara. Internet merupakan salah satu penemuan yang sangat berdampak bagi dunia, namun perlu diperhatikan bahwa internet pada saat ini seperti pisau bermata dua yang dapat merugikan sang pengguna jika tidak digunakan dengan benar.

Internet adalah media yang memungkinkan sebuah proses komunikasi berlangsung efisien dengan menyambungkannya dengan beragam aplikasi. (Purbo, 2005), kesinambungan internet ini menyebabkan berbagai macam penemuan yang menarik, seperti Facebook, Twitter, Google, Youtube, dan Game Online. Saat ini anak-anak hingga remaja sangat menggemari game online dimana mereka dapat terhubung menggunakan internet dengan orang-orang yang berada di luar negeri. Banyak pengguna game online saat ini dapat menciptakan bidang pekerjaan yang belum ada sebelumnya, seperti pengembang dan penerbit game video.

Game developer adalah seorang *software developer* dengan keahlian di bidang pembuatan video game. Pekerjaan spesifik dari *game developer* adalah pembuat video game. Para *game developer* menciptakan software untuk berbagai jenis permainan yang dapat diakses melalui berbagai *device*, mulai dari *device* permainan video game seperti Playstation atau Nintendo, smartphone (iOS ataupun Android), hingga *device* berbasis PC atau laptop. (Azhar, 2020). Namun sangat disayangkan jika seorang *Game developer* melakukan plagiarisme. Hal ini terjadi pada kasus Montoon yang memplagiarisme Riot Games yang dimana kedua *developer* ini membuat dan merancang game dengan genre moba. Genre game moba adalah jenis permainan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya mengontrol seorang karakter atau jagoan yang memiliki atribut dan kemampuan yang unik dari karakter lainnya, dan hanya memiliki sebuah tujuan untuk memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. (Kevino, 2018)

Dalam kasus Montoon vs Riot Games, pada tahun 2009 *League of Legends* (*LoL*) diluncurkan pertama kali oleh Riot Games untuk platform PC dan cukup menarik sehingga menjadi fenomena dunia game hingga saat ini yang sudah diluncurkan di Android dengan judul *League of Legends : Wild Rift*. Riot juga telah mendiversifikasi IP (*Intellectual Property*) produk game lainnya seperti, *Legends of Runeterra*, *Teamfight Tactics*, *Ruined King*, dan judul lainnya.

Pada tahun 2015, Montoon meluncurkan game *real-time strategy* dengan elemen tower defense dengan judul *Magic Rush : Heroes*. Beberapa pemain dan penggemar *League of Legends* dengan cepat menyadari kemiripan antara beberapa aspek dari game itu dengan *League of Legends*, terutama kemampuan karakternya. Pada saat itu Annie dari *League of Legends* memiliki beruang yang dapat dipanggil dan mengeluarkan mantra target tunggal. Emily dari *Magic Rush* memiliki mekanisme yang sangat mirip, mulai dari dapat memanggil monster mekanik yang mengejutkan musuh dan mantra yang juga identik sama seperti Annie

Pada tahun 2016, Montoon meluncurkan game berjudul *Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)*. Harus diakui bahwa MLBB mendapat momen yang tepat pada saat itu karena menargetkan konsumen dari *game mobile*. Seiring berkembangnya waktu kehadiran MLBB semakin menarik perhatian penggemar *League of Legends* dan Riot Games karena kesamaan yang mencolok. Riot pun melayangkan gugatan

yang dianjurkan di Pengadilan Distrik Pusat California. Sementara itu Montoon yang telah memiliki banyak pengguna telah sukses menjadi pionir di *E-Sport Mobile* hingga menggelar turnamen MPL dan terus berkembang pesat di Indonesia.

Pada tahun 2018, Kasus hukum Riot tersebut ditolak oleh Pengadilan California dengan alasan “forum non-conveniens” yang artinya, tuntutan hukum itu ditolak karena ada pengadilan atau forum lain yang lebih tepat untuk memproses tuntutan tersebut (Lin, 2018). Kasus hukum tersebut itu lalu dialihkan di China di mana induk perusahaan Riot Games, Tencent, mengajukan tuntutan hukum baru kepada CEO Montoon Xu Zhenhua. Dilansir dari salah satu laporan Dot Esport, Tencent memenangkan perkara hukum tersebut terhadap Xu Zhenhua di Pengadilan Rakyat Menengah No. Gugatan terpisah terkait hak cipta. Pada akhirnya Xu Zhenhua harus membayar sebanyak \$2,9 juta USD, namun dokumen putusan pengadilan disebutkan bahwa denda dikenakan kepada Xu Zhenhua dan bukan Montoon

Pada tahun 2020 Riot Games mulai merilis *League of Legends : Wild Rift* yang merupakan game yang sama namun berbasis mobile yang saat ini menjadi saingan terang terangan di pasar game mobile dengan MLBB

Pada tahun 2022, Riot lagi lagi menggugat Montoon dengan pernyataan keberatan sekaligus berusaha untuk menghentikan Montoon yang dinilai sengaja memplagiarisme dengan meneruskan *campaign marketing* menggunakan konten yang sangat mirip dengan garapan video game seluler *League of Legends : Wild Rift* . Sampai saat ini pihak Riot Games telah mengajukan gugatan di Pengadilan Distrik Amerika Serikat (AS) untuk Distrik Pusat California pada 9 Mei 2022.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dibuat didasarkan ketertarikan penulis terhadap suatu fenomena plagiarisme dalam dunia game online yang dilakukan oleh *developer* besar dengan sengaja sehingga dilakukan gugatan oleh pihak terkait.

Analisis yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi. (Sugiyono, 2013)

Teknik kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif yang dilakukan dengan tahapan observasi dan analisis dari berbagai artikel berita dan sumber yang berkaitan dengan plagiarisme yang dilakukan oleh Montoon. Peneliti juga menggunakan artikel serta lampiran gugatan yang dikirimkan oleh Riot Games kepada Pengadilan Distrik Amerika Serikat (AS) untuk Distrik Pusat California terbaru.

Teori Plagiarisme Plagiarisme atau plagiat adalah suatu perilaku meniru ide, gagasan, atau hasil karya orang lain yang selanjutnya diakui sebagai karya pribadi atau dengan kata lain menggunakan karya orang lain namun tidak menyebutkan sumbernya sehingga menimbulkan asumsi yang salah atau keliru mengenai asal muasal dari suatu ide, gagasan atau karya (Budi 2011). Plagiarisme sederhananya adalah melakukan copy dan paste dari produk intelektual orang lain yang disalahgunakan tanpa menyebutkan nama penulis, penemu, dan penggagas orisinal (Shadiqi). Soelistyo di dalam bukunya menyampaikan bahwa plagiarisme atau plagiat dapat diklasifikasikan dalam beberapa tipe, yaitu (Budi 2011):

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

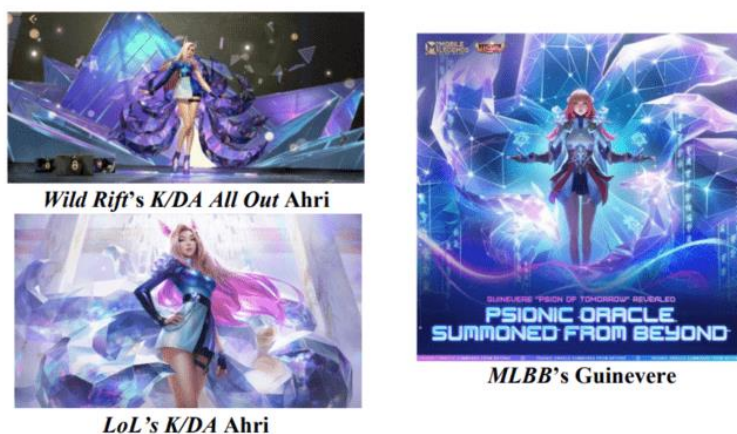
Pencegahan dan Sanksi Plagiarisme

Gugatan yang dilakukan oleh Riot Games kepada Montoon berupa dokumen yang di unggah oleh akun twitter Polygon berisikan poin-poin yang telah di plagiarisme oleh pihak Montoon kepada Riot atas game MLBB yang memplagiat LoL



Gambar 1. Postingan Twitter Polygon yang menyisipkan dokumen gugatan Riot

Dalam gugatannya, Riot menyampaikan 101 poin yang menjadi maksud dan tujuan. Ada beberapa hal yang menjadi poin pembahasan menarik bagi peneliti yaitu Riot melampirkan kemiripan tersebut dengan gambar dan penjelasan yang cukup masuk akal. Menurut observasi peneliti, Montoon saat ini sudah benar benar kehabisan ide untuk memasarkan game nya. Jika sebelumnya Montoon hanya meniru konsep dari sebuah karakter atau jagoan dan melakukan *re-design*, semakin lama semakin terlihat bahwa Montoon sudah malas dan secara blak-blakan meniru apapun yang di keluarkan oleh Riot. Contohnya pada kasus saat Riot mengunggah *trailer* game *League of Runeterra*, Montoon juga membuat *trailer* dengan menggunakan scene yang sangat mirip. Tidak hanya marketing video yang dibuat sangat mirip, namun beberapa *event*, *skin*, *interface*, hingga elemen di dalam game nya pun sangat serupa di setiap update MLBB.



Gambar 2. Potongan dokumen yang berisi tentang plagiarisme skin.



Gambar 3. Potongan dokumen yang berisi tentang plagiarisme elemen.



Gambar 4. Potongan dokumen yang berisi tentang plagiarisme trailer.

Selain visual dalam game, Montoon juga melakukan plagiarisme pada strategi marketing yang dilakukan oleh Riot. Salah satu event dalam game yang digarap oleh Riot terlihat secara blak-blak an ditiru oleh Montoon seperti pada salah satu event game dengan tema *Pool Party* oleh LoL dan *Summer Splash* oleh MLBB. Imitasi yang dilakukan Montoon bahkan sampai sejauh meniru bentuk kampanye Riot pada Oktober 2020, Riot mengkustom sepatu Nike untuk mempromosikan Wild Rift, Lalu pada Maret 2021, Moontoh membuat sepatu Nike custom dengan font emas yang sama.



Gambar 5. Event yang ditiru secara blak-blak an oleh MLBB.



Gambar 6. Imitasi sepatu oleh Montoon yang meniru karya Riot.

Kerugian yang dirasakan bagi Riot adalah bentuk keuntungan yang diraup oleh Montoon yang dengan sadar melakukan pelanggaran dan mencuri keuntungan komersil tanpa membayar kreativitas marketing Riot sehingga menghilangkan value dan originalitas pada konten original Riot. Dalam gugatannya Riot menyatakan untuk klaim tentang kebebasan alegasi sebagaimana dinyatakan dalam dokumen dan bukti yang telah dilampirkan :

- a) Namun keadilan dapat dicapai dengan bukti di pengadilan.
PERMOHONAN UNTUK KEBEBASAN
- b) Namun, Riot secara terhotman meminta pada hakim untuk melakukan hal berikut kepada terdakwa Moonton:
- c) Pastikan Moonton secara langsung dan tidak langsung melakukan pelanggaran terhadap RIOT
- d) Memasuki pengadilan untuk Riot melawan Moonton di Amerika Serikat bersangkutan dengan kerugian yang dialami Riot.
- e) Memberikan putusan hukum terhadap setiap orang yang berhubungan dengan tindakan plagiarisme dari Moonton baik itu pekerja, agent, pelayan, afiliasi yang memproduksi, menyebarkan, menampilkan bentuk plagiarismedari Riot.
- f) Membayar ganti rugi sebesar pasal 17 U.S.C 505
- g) Memberikan Riot perhatian selama pengadilan berlangsung
- h) Memberikan pelayanan hukum yang proper.

Unsur Plagiarisme Game MLBB

Logo

Pada *update patch* terbaru, MLBB mengubah tampilan logo menjadi lebih minimalis dengan menyisakan hanya *logotype*. Dengan menghilangkan elemen grafis dibelakang *logotype* membuat logo dari MLBB terlihat lebih mirip dengan logo garapan Riot. Penggunaan layout persegi panjang dengan font berjenis serif pada logo MLBB terlihat sangat mirip dengan logo dari LoL, bahkan warna kuning keemasan yang digunakan pun terlihat serupa.



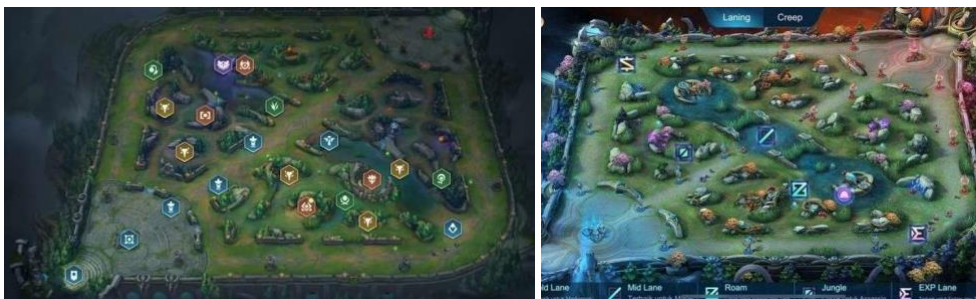
Gambar 8. Logo MLBB lama.



Gambar 9. Logo MLBB dan LoL : Wild Rift.

Design Permainan

MLBB mempunyai map yang memiliki 3 *lane* dalam *gameplay* nya, hal ini merupakan hal dasar dari game bergenre moba saat ini yaitu memiliki 3 *lane* yang masing-masing mempunyai kebutuhan untuk setiap jagoan sesuai *role*. Desain yang dimiliki MLBB terlihat mirip dengan desain map yang dimiliki oleh LoL dengan monster untuk menambah *stats* jagoan berada di dekat *base* di antara jalur bawah dan tengah. Lalu terdapat monster untuk menambah kemampuan status tim dan monster yang dapat dipanggil untuk membantu menghancurkan *tower* milik musuh yang berada di tengah atas dan bawah dalam map.



Gambar 10. Map MLBB dan LoL.

Lalu semak-semak yang dipergunakan untuk jagoan bersembunyi dan menyerang musuh dalam game MLBB juga meniru konsep desain permainan dari LoL. Dalam game MLBB semak-semak dapat menguntungkan jagoan yang berada didalamnya sehingga tidak terdeteksi oleh musuh, hal ini membuat para pemain memperhitungkan *gameplay* yang akan dimainkannya.



Gambar 11. Bush MLBB dan LoL.

Karakter

MLBB memberi nama jagoan yang digunakan pemain dengan sebutan *Legends* sedangkan LoL menamainya dengan sebutan *Champion*. Dalam hal desain karakter ada beberapa elemen yang ditiru oleh MLBB seperti pada kostum jagoan Baxia di game MLBB dan kostum jagoan Braum di game LoL, keduanya memiliki kemiripan pada tema kostum karakter. Mereka sama sama menggunakan tema pria kekar dengan pakaian formal yang memiliki kumis tebal.

Lalu kasus lain serupa dengan karakter Leona (LoL) dan Irithel (MLBB), keduanya memiliki tema dan warna yang mirip. Dengan gaya pakaian armor modern dengan aksesoris kuning dibagian dada dan helm yang memiliki telinga dengan desain seperti antena, kedua kostum ini terlihat serupa secara konsep.

**Wild Rift's Braum****MLBB's Baxia**

Gambar 12. Jagoan Braum (LoL) dan Baxia (MLBB).

**LoL's Leona****MLBB's Irithel**

Gambar 13. Jagoan Leona (LoL) dan Irithel (MLBB).

Event

Di sebuah *event* yang diadakan didalam game, LoL mengadakan *event* bertemakan “*Pool Party*” dengan meluncurkan *skin* karakter yang menggunakan atribut musim panas, seperti pelampung, kolam renang, bola pantai, tembakan air, dan lain sebagainya. Hal ini kemudian di tiru kembali oleh MLBB dengan meluncurkan *event* yang sangat mirip. Mulai dari *skin* karakter yang diluncurkan, atribut game yang digunakan, hingga ilustrasi yang menjadi bahan marketing pun terlihat serupa.



Gambar 14. Ilustrasi pada event musim panas



Gambar 15. Jagoan Fiora (LoL) dan Fanny (MLBB).

Marketing

Pada sebuah video untuk memasarkan sebuah karakter dalam game, LoL menggunakan video *trailer* yang diunggah di youtube dengan menampilkan *cinematic animation* yang memiliki cerita dari karakter yang di promosikan. Pada sebuah *trailer* karakter LoL, MLBB kembali melakukan plagiarisme dengan menggunakan beberapa *scene* yang terlihat sama persis. Di sebuah *scene* ditampilkan seorang karakter dengan layout karakter di sebelah kanan bawah sedang melihat ke arah kerumunan



Gambar 16. Salah satu potongan trailer MLBB dan LoL.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai kasus plagiarisme game *League of Legends* oleh *Mobile Legends : Bang Bang* dapat disimpulkan bahwa Montoon selaku pengembang dan penerbit *Mobile Legends : Bang Bang* telah melakukan plagiarisme total dengan jumlah plagiat lebih dari 70%.

Kasus Plagiarisme yang dilakukan oleh Montoon termasuk perlakuan yang sangat tidak terpuji, selain merugikan pihak Riot, Montoon juga merusak persaingan yang sehat di dalam dunia pengembang game video. Yang terdampak dalam plagiarisme juga termasuk para desainer yang sudah susah payah menggarap suatu karya yang membutuhkan kreativitas tinggi namun dengan mudahnya ditiru dan memasarkannya secara masif.

Sebagai desainer sebaiknya kita berpikir untuk menciptakan hal baru dengan menjadikan karya orang lain hanya sebatas referensi dan bukan untuk ditiru sehingga menimbulkan masalah baru dan berakhir melakukan plagiarisme. Sangat penting untuk semua pihak mendaftarkan hak cipta atas kekayaan intelektual yang di milikinya sehingga ketika terjadi kasus plagiarisme akan mendapatkan perlindungan hukum yang selayaknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar, Nita. 2020. <https://ids.ac.id/memahami-lebih-detail-tentang-profesi-game-developer/>
- Budi, Henry Soelistyo. 2011. *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kevino, Satya. 2018 <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Lin, Shuying. 2018. <http://www.fordhamiplj.org/2018/04/11/riot-v-Montoon-dismissal-of-copyright-infringement-claims-on-forum-non-conveniensi-grounds/>
- Purbo, Onno W. 2005. *Buku Pegangan Internet Wireless dan Hotspot*, PT Elex. Media Komputindo. Jakarta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

<https://twitter.com/Polygon/status/1523786166029504512> (diakses tanggal 29 Juni 2022)

<https://www.scribd.com/document/573459114/Riot-Montoon-Complaint> (diakses tanggal 29 Juni 2022)