

# Intellectual Property in Video Games and the Use of the Forum non Conveniens Doctrine in Courts Through Private International Law = Kekayaan Intelektual dalam Video Game dan Penggunaan Doktrin Forum non Conveniens di Pengadilan Melalui Hukum Perdata Internasional

Mirriam Faiza Basuki, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920530434&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Gim video tidak pernah kehabisan keajaiban berkat para penciptanya. Tidak heran apabila gim video memiliki nilai artistiknya sendiri yang memungkinkannya memiliki individualitas yang tunduk pada hak cipta; oleh karena itu, harus dilindungi untuk menghormati upaya dan kreativitas yang dikeluarkan oleh pengembang untuk gim tersebut. Hak yang dilindungi ini memungkinkan integritas kreatif di antara pencipta industri, menghormati karya masing-masing pencipta dan pengembang untuk tidak hanya merayakan karya mereka tetapi untuk terus berkreasi tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk basis pemain yang mereka perjuangkan. Secara khusus, tesis ini akan menganalisis klaim perusahaan Riot Games terhadap Moonton dan gim mereka "Mobile Legends: Bang Bang" (Mobile Legends) karena melanggar hak cipta gim milik Riot's Games, "League of Legends". Terlepas dari berbagai tuntutan hukum Riot Games terhadap tindakan Moonton, pengadilan telah menolak klaim Riot Games dua kali dengan mengutip doktrin forum non conveniens yang menyatakan bahwa kasus ini akan lebih baik diselesaikan di Republik Rakyat Tiongkok daripada di Amerika Serikat. Tesis ini akan membahas hubungan hukum kekayaan intelektual dan hukum perdata internasional yang dihadapi oleh penerbit video game dalam sengketa kekayaan intelektual, khususnya doktrin forum non conveniens, yang dapat melibatkan konflik antar pengadilan karena perbedaan yurisdiksi yang akan berlaku untuk kasus ini.

.....Video games are never short of beams of wonder thanks to the hand of their creators. No wonder video games have their own artistic value that allows them to have individuality subject to copyright; therefore, they should be protected in order to respect the effort and creativity that were spent on the game by the developers. This protected right allows creative integrity among creators of the industry, respecting each creators' and developers' work to not only celebrate their works but also to keep creating both for themselves and the player base that they strive to create for. In particular, this thesis will analyse the claims of Riot Games company against Moonton and their game "Mobile Legends: Bang Bang" (Mobile Legends) for infringing on the copyright of Riot Games' game, "League of Legends". Despite Riot Games' multiple lawsuits towards Moonton's actions, the court has dismissed Riot Games' claims both times by citing the doctrine of forum non conveniens, stating that this case would be better settled in the People's Republic of China rather than the United States. This thesis will discuss the connection of intellectual property law and private international law faced by video game publishers in intellectual property disputes, especially the doctrine of forum non conveniens, which can involve conflicts between courts due to the different jurisdictions that would apply to these cases.