

## **ETHICAL ISSUES IN INFORMATION SYSTEMS: TINDAKAN PLAGIARISME GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP LANGUAGE OF LEGENDS**

### **ETHICAL ISSUES IN INFORMATION SYSTEMS: MOBILE LEGENDS GAME PLAGIARISM TOWARDS LANGUAGE OF LEGENDS**

**Imelda Nindy Ardilla<sup>1</sup>, Lusy Rahmawati.S<sup>2</sup>, Erna Kustiani<sup>3</sup>, Citra Nurhayati<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Trunojoyo Madura  
<sup>1</sup>nindyardilla46@gmail.com, <sup>2</sup>rahmawatilusy507@gmail.com, <sup>3</sup>kustiananiernaenda@gmail.com,  
<sup>4</sup>citra@trunojoyo.ac.id<sup>4</sup>

#### **ABSTRACT**

*This study analyzes the unethical actions committed by major video game developer, Moonton, with its game that has plagiarized the Language of Legends game owned by Riot Games. This case has an impact on the possibility that other game developers will casually imitate other games to make a profit. If something like this is normalized in terms of competition, there will be many disadvantaged parties, especially the early creators. The importance of applying ethical behavior to each profession in accordance with the ethics of each profession so as not to make mistakes just to gain benefits that can harm other parties. In this study using qualitative methods. In collecting data during the study, researchers used observational data from various existing sources. This study discusses various aspects of plagiarism carried out by Moonton with its game titled Mobile Legends against the game owned by Riot Games, namely Language of Legends. From the data collected, it is proven that Moonton committed plagiarism and was fined for his actions of USD 2.9 million. However, Moonton is not deterred by his behavior, he still plagiarizes Language of Legends and was reported back by Riot Games in 2022.*

**Keywords:** *Unethical Behavior, Plagiarism, Game Developer*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini menganalisis tindakan tidak etis yang dilakukan oleh developer video game besar yaitu Moonton dengan gamenya yang telah memplagiasi game Language of Legends yang dimiliki Riot Games. Kasus ini berdampak pada kemungkinan para developer game lainnya dengan santai akan meniru game lainnya untuk meraup keuntungan. Jika hal seperti ini dinormalisasi dalam hal persaingan maka akan banyak pihak yang dirugikan terutama pencipta awal. Pentingnya penerapan perilaku etis atas setiap profesi sesuai dengan etika profesi masing-masing agar tidak melakukan kesalahan hanya untuk memperoleh keuntungan yang bisa merugikan pihak lain. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam pengumpulan data saat penelitian, peneliti menggunakan data hasil observasi dari berbagai sumber yang ada. Penelitian ini membahas berbagai aspek plagiarisme yang dilakukan pihak Moonton dengan gamenya yang berjudul Mobile Legends terhadap game yang dimiliki Riot Games yaitu Language of Legends. Dari data yang terkumpul terbukti bahwa Moonton melakukan tindakan plagiasi dan dikenakan denda atas tindakannya tersebut sebesar USD 2,9 juta. Namun Moonton tidak jera atas perilakunya ia masih melakukan plagiasi atas Language of Legends dan dilaporkan kembali oleh Riot Games pada tahun 2022.

**Kata Kunci:** *Perilaku Tidak Etis, Plagiarisme, Developer Game*

#### **PENDAHULUAN**

Dalam perkembangan teknologi tentu saja membawa banyak sekali dampak yang ada baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Saat maraknya perkembangan teknologi terjadi pasti tidak lepas dari isu-isu di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi hanyalah alat dan manusialah yang menjadi produsen, operator serta pengguna dari teknologi. Manusialah yang menjadi faktor

penentu dari keamanan dan kelancaran dari berjalannya sebuah teknologi. Penggunaan faktor etika sangat penting digunakan dalam penggunaan teknologi informasi. Penggunaan sistem informasi dalam bisnis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap masyarakat, dampak ini telah mendorong masalah etika di sejumlah industri (Prasetyaningrum et al., 2022).

Salah satu masalah etika atau isu etika yang marak terjadi yaitu pelanggaran terhadap Hak Kekayaan Intelektual. Hukum hak cipta bertujuan untuk memberikan perlindungan hak terhadap pencipta suatu karya dalam mengedarkan, memasarkan, atau membuat karya turunan dari karya aslinya. Perlindungan yang diterima oleh pencipta karya merupakan perlindungan pada tindakan plagiasi oleh pihak lain (Ramli, 2014). Plagiarisme mengarah terhadap penurian sebuah karya seseorang serta mengakuinya sebagai karya sendiri tanpa adanya atribusi dan apresiasi terhadap pencipta karya yang asli (Royhan & Ngabekti, 2021).

Developer Game adalah suatu profesi seseorang dalam mengembangkan perangkat lunak yang berspesialisasi dalam pembuatan video game (Ahmad Syawaldi, 2020). Saat ini Game online hadir dengan beraneka ragam jenis, game online yang banyak digunakan contohnya PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), Vain Glory, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Namun saat ini game online yang paling banyak diminati yaitu MOBA (Wijaya & Paramita, 2019). Dengan persaingan para developer game menciptakan video game yang akan menarik para gamers membuat profesi tersebut tidak menerapkan etika profesi di dalamnya. Apabila sebuah etika profesi tidak digunakan maka akan menciptakan sebuah isu etika akibat persaingan demi menghasilkan keuntungan. Dimana terdapat sebuah kasus dalam dunia game yaitu pihak Moonton yang menciptakan sebuah game MOBA 5v5 yang diberi nama Mobile Legends telah terbukti memplagiasi game MOBA 5v5 yang sangat mirip serta terlebih dahulu diciptakan oleh Riot Games yaitu Languages of Legends.

Language of Legend dirilis pada 27 Oktober 2009 dengan jumlah karakter awal sebanyak 15 karakter yang dimana pada setiap minggunya akan berubah hingga menghasilkan ratusan karakter sampai saat ini (Khomeiny & Wibawa, 2020). Language of Legends adalah sebuah game

MOBA 5v5 dimana pada game ini membutuhkan strategi serta keahlian untuk memenangkannya. Hero atau karakter pada game ini terdiri dari bermacam-macam karakter fiksi dengan keahlian yang berbeda. Untuk memenangkan game ini perlu menghancurkan Nexus dari musuh atau base musuh dengan tahap menghancurkan turret atau tiang sebelumnya (Arsy et al., 2021).

Secara konsep tujuan dari game Mobile Legends sama persis dengan game Language of Legends dimana game Mobile Legends juga merupakan game MOBA 5v5. Mobile Legends dirilis pada 9 November 2016 dimana permainan ini dijalankan oleh 2 tim di setiap tim terdiri dari 5 orang dengan memainkan menggunakan hero berbeda dengan skill berbeda pula yang saling bekerjasama antar tim untuk menghancurkan markas lawan (Irwandi et al., 2021). Dengan memiliki konsep yang sama dan beberapa hero serta event yang mirip maka pihak Riot Games menyadari dan akhirnya melaporkan pihak Moonton atas kasus plagiasi atas game yang dirilisnya terlebih dahulu tersebut

## **METODE**

Kegiatan penelitian ini dibuat berdasarkan ketertarikan penulis karena terjadinya perilaku tidak etis yang dilakukan developer game yaitu tindakan plagiarisme yang melanggar hak cipta atas sebuah karya. Tindakan plagiarisme ini menjadi fenomena dalam dunia game yang menyangkut tindakan plagiasi yang dilakukan Moonton terhadap Riot Games atas game Mobile Legends yang memplagiasi game Language of Legends. Sebuah perilaku tidak etis yang dilakukan untuk meraup keuntungan besar tidak dapat dibenarkan sehingga menarik untuk diteliti.

Metode penelitian yang dipakai adalah metode 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 dimana pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis serta tahapan observasi dari artikel ilmiah, artikel berita, dokumen gugatan terhadap pihak moonton beserta sumber lainnya yang berkaitan dengan kasus plagiarisme oleh pihak moonton terhadap Riot Games..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Isu Etika yang Terjadi**

Dengan perkembangan teknologi yang membuat informasi menyebar secara cepat tentunya membuat developer game lebih cept mengetahui game apa yang sedang marak dimainkan dan akan mengikuti trend tersebut. Komputer akan berkerja sesuai dengan yang kita inginkan saat melakukan pemrograman. Perlunya perilaku etis atas setiap profesi karena apabila melakukan kegiatan yang tidak etis atas sebuah program yang dijalankan oleh develover game akan menimbulkan isu etika pada lingkungan dunia game.

Dalam kasus ini terjadi sebuah perilaku tidak etis yang dilakukan oleh developer game ternama yaitu pihak Moonton. Perilaku tidak etis yang telah dilakukan yaitu tindakan plagiasi yang telah melanggar hak cipta yang dimiliki developer yang disainginya yaitu Riot Games. Hak cipta merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta yang akan muncul dengan otomatis apabila memiliki sebuah karya yang sudah nyata dan terpublikasi. Pihak Riot Games melaporkan Moonton atas adanya tindakan plagiasi atas game yang terlebih dahulu mereka publish. Perseteruan antara developer game tersebut diakibatkan oleh Mobile Legends merupakan game yang telah dikembangkan oleh Moonton dituding oleh Riot Games telah memplagiasi game yang

dikembangkannya yaitu Language of Legends (LOL).

Para player LOL dan Riot langsung menotice game mobile legends karena terdapat kesamaan dalam desain maps yang dimiliki dan karakter-karakternya serta kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh karakternya. Riot Games tidak pernah mengizinkan atau memberikan persetujuan kepada pihak Moonton untuk menggunakan karya yang dimiliki Riot Games. Dengan timbulnya masalah ini Riot langsung mengajukan tuntutan hukum terhadap pihak moonton di Amerika Serikat tepatnya pada Pengadilan Distrik Sentral California. Tuntutan tersebut ditolak di Pengadilan California kemudian kasus ini dipindahkan ke pengadilan di China, induk perusahaan Riot Games yaitu Tencent membuat tuntutan baru untuk CEO Moonton Xu Zhenhua.

### **Kronologi Kasus serta Aspek Gugatan Riot Games**

Pada tahun 2009 pertama kali game Language of Legends (LOL) telah dipublikasikan pada platform PC dengan cepatnya menjadi fenomena internasional sampai saat ini hingga game MOBA tersebut telah dikembangkan pada platform mobile dengan penambahan sedikit nama yaitu Language of Legends: Wild Rift.

Pada tahun 2015 Moonton Games mempublikasikan game real-time strategy (RTS) dimana game ini menggunakan elemen tower defence yang diberi nama Magic Rush:Heroes. Seketika para player LOL menyadari bahwasanya terdapat kemiripan dari beberapa aspek dengan game LOL, kemiripan utama yang ada yaitu pada kemampuan karakternya. Di dalam game Magic Rush terdapat karakter Emily dimana disebutkan dalam tuntutan Riot atas Moonton karakter tersebut secara terang-terangan mempagiasi Chamion Annie yang ada di LOL pada segi kemampuannya.

Pada tahun 2016 Mobile Legends: Bang Bang telah dipublikasikan menggunakan nama Mobile Legends 5V5 MOBA oleh Moonton dimana pada saat itu

merupakan anak perusahaan dari ByteDance (pemilik tiktok). Para player LOL dan Riot langsung menotifikasi game mobile legends karena terdapat kesamaan dalam desain maps yang dimiliki dan karakter-karakternya serta kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh karakternya. Dengan timbulnya masalah ini Riot langsung mengajukan tuntutan hukum terhadap pihak moonton di Amerika Serikat tepatnya pada Pengadilan Distrik Sentral California.

Pada tahun 2018 tuntutan yang dilakukan oleh Riot Games ditolak oleh Pengadilan California karena alasan “forum non-conveniens” yang berarti ditolak karena terdapat pengadilan maupun forum lainnya yang lebih cocok dalam melakukan proses hukum tersebut. Setelah tuntutan tersebut ditolak di Pengadilan California kasus ini dipindahkan ke pengadilan di China, induk perusahaan Riot Games yaitu Tencent membuat tuntutan baru untuk CEO Moonton Xu Zhenhua. Pada kasus ini dimenangkan oleh Tencent dimana CEO moonton harus membayar sejumlah 2,6 juta renminbi setara dengan USD 388 ribu. Pengadilan melakukan revisi atas ganti rugi yang ditetapkan menjadi USD 2,9 juta. Tencent dan Riot Games meskipun memenangkan kasusnya akan tetapi mereka merasa kurang puas atas ganti rugi mereka merasa tidak adil dibandingkan dengan penghasilan moonton yang mencapai jutaan dollar dalam memplagiasi gamenya.

Pada tahun 2022 Riot Games menuntut Moonton kembali. Pada tuntutan kali ini disebabkan oleh kemiripan yang ditemukan pada elemen karakter dan skin yang dibuat oleh Moonton serta promosi yang dilakukan sangat mirip dengan Language of Legends. Kemiripan yang sangat mencolok terletak pada musik background yang ada pada All Star 2022 Myanmar Call Out Video dalam Mobile Legends mirip dengan Welcome to Planet Url soundtrack resmi pada Language of Legends di mode Ultra Rapid Fire.

Ada 44 halaman dokumen gugatan Riot games yang diajukan dalam United

States District Court Central Distrik of California. Pada halaman 11 dalam dokumen gugatan Riot Games ada setidaknya empat aspek plagiasi yang dilakukan Moonton:

1. Mobile Legends menggunakan medan perang yang hampir identik dengan Language of Legends.
2. Mobile Legends menggunakan tampilan identik dari berbagai objek, monster, karakter, minion, serta turret seperti yang ada pada Language of Legends.
3. Mobile legends memplagiasi logo dan keterangan kemenangan yang bertuliskan victory pada Language of Legends
4. Mobile Legends secara terang-terangan memplagiasi dan mereferensikan karakter populer dalam Language of Legends yaitu Garen.

### Unsur Plagiarisme Game Mobile Legends

#### Medan Perang



**Gambar 1. Map Language of Legends dan Mobile Legends**

Moonton memplagiasi hampir setiap detail peta (map) pada Language of Legends termasuk area khusus yang menampilkan monster atau buff merah maupun biru, sungai, semak, posisi awal dan dengan sedikit perubahan. Kegunaan map untuk melihat keberadaan tim maupun musuh.

Kemiripan yang dimiliki keduanya yaitu memiliki 3 lane dalam permainannya

dimana sesuai dengan role hero yang dimainkan. Setiap lane memiliki 3 turret sebagai tiang yang harus dihancurkan oleh musuh untuk mencapai base musuh dalam meraih kemenangan, konsep ini juga ditiru oleh moonton. Letak monster atau yang dikenal dengan buff juga mirip dimana buff dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki karakter terletak di dekat base masing-masing. Semak-semak yang ada dalam permainan Mobile Legends juga mengikuti konsep pada permainan Language of Legends yang berfungsi sebagai tempat untuk hero bersembunyi dari pandangan musuh untuk melakukan penyerangan.



**Gambar 2. Minion Language of Legends dan Mobile Legends**

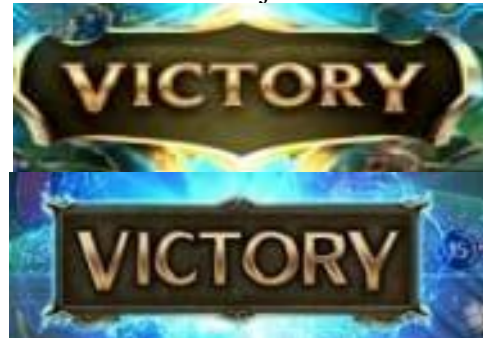
Moonton juga meniru dan sedikit merubah konsep dari adanya minion dalam permainan game mobile legends sama dengan yang dimiliki oleh Language of Legends. Fungsi dari minion sendiri yaitu membantu menghancurkan turret serta base lawan musuh. Tanpa adanya minion apabila hero masuk ke dalam turret musuh maka hero akan cepat mati.

## Logo



**Gambar 3. Logo Language of Legends dan Mobile Legends**

Dalam gugatan awal gambar logo di atas disertakan dalam dokumen gugatan. Riot Games menganggap Moonton memplagiasi logonya karena dibuat dengan kata-kata yang ditumpuk menggunakan latar belakang perisai. Kata akhiran juga sama-sama legends dengan huruf L dan S lebih besar dan menonjol.



**Gambar 4. Kemenangan Language of Legends dan Mobile Legends**

Dalam laporan pertamanya Riot Games mencantumkan gambar kemiripan tulisan kemenangan Mobile Legends mirip dengan Language of Legends. Riot Games menganggap Moonton telah memplagiasi dari segi logo serta font dalam tulisan Victory Mobile Legends sangat mirip dengan Language of Legends.

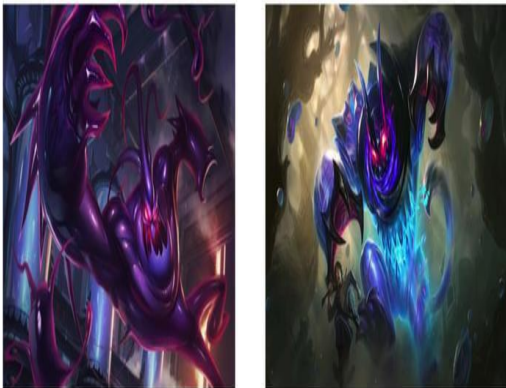
## Desain Karakter dan Skin

Dalam tuntutan Riot Games terhadap Moonton aspek plagiarisme terbanyak berada pada identikal karakter serta skin hero antara Mobile Legends dengan Language of Legends. Kemiripan yang ditemukan terletak pada konsep karakter, elemen yang dimiliki hero, warna pada skin hero dengan konsep yang hampir sama.



**Gambar 5. Tigreal Mobile Legends vs Garen Language of Legends**

Riot Games menilai Moonton telah memplagasi heronya yang pada saat itu sedang ramai digunakan. Kedua hero ini sangat mirip dengan tema yang sama seorang ksatria dengan amor yang besar. Selain itu keduanya juga memiliki skema warna yang sama. Perbedaan pada kedua hero tersebut hanya terletak pada senjata yang dimiliki. Tigreal membawa senjata berupa palu serta pelindungnya berupa tamen, sedangkan Garen menggunakan senjata berupa pedang.



**Gambar 6. Zac Language of Legends vs Gloo Mobile Legends**

Riot Games dalam laporan terbarunya menuduh Moonton atas hero Gloo dalam Mobile Legends mirip dengan Zac pada Language of Legends. Kedua hero tersebut memiliki konsep warna yang sama yaitu ungu, hitam, dan magenta. Tak hanya dari segi warna kemiripan juga ada pada bentuk tubuh kedua hero tersebut. Atribut serta skill yang dimiliki kedua hero tersebut dalam game juga sama.



**Gambar 7. Baxia Mobile Legends vs Braum Language of Legends**

Tema skin karakter yang dimiliki oleh Baxia sangat mirip dengan skin yang dimiliki oleh Braum. Sangat terlihat jelas keduanya mirip sebagai seorang pria kekar berkumis tebal dengan baju formal yang dikenakan.



**Gambar 8. Irithel Mobile Legends vs Leona Language of Legends**

Kemiripan antara skin karakter keduanya sangat jelas, keduanya memiliki tema warna serta warna yang sama. Terlihat ada aksesoris kuning pada bagian tengah dadanya pada pakaiannya yang serupa gaya armor modern. Kemiripan yang sama juga ada pada helm yang dikenakan dimana terdapat telinga telinga yang terlihat seperti atena.



**Gambar 9. Guinevere Mobile Legends vs K/DA Ahri Language of Legends**

Dalam dokumen tuntutan plagiasi terbaru Riot Games atas Moonton menampilkan gambaran skin karakter yang dimiliki Guinevere sangat mirip dengan skin yang dimiliki oleh Ahri. Terlihat bahwa desain atribut dari kedua hero sangat mirip dimana tema skin ini berwarna biru dan ungu. Terdapat kesamaan lainnya yaitu pada kedua skin ini menggunakan ornamen kristal sehingga terlihat mewah.

### Event dan Promosi



Pool Party Trailer

Summer Splash Trailer

### Gambar 10. Event Language of Legends dan Mobile Legends

Dalam tuntutan terbaru Riot Games menampilkan tindakan plagiasi oleh pihak Moonton. Tuntutan yang dilayangkan salah satunya yaitu kemiripan konsep event Mobile Legends dengan Language of Legends. Dalam event tersebut keduanya membuat skin karakter bertemakan musim panas beserta atribut yang dikenakan.

Dalam event tersebut ditemukan kemiripan skin yang dimiliki hero-hero Mobile Legends dengan Language of Legends. Beberapa hero yang memiliki skin yang mirip dalam event tersebut yaitu skin Pool Party Fiora dengan Lifeguard Fanny, Pool Party Graves dengan Sun n Sand Clint, Pool Party Zoe dengan Sundress Nana, Pool Party Jarvan IV dengan Summer Wafes Zilong. Semua kemiripan yang ada pada skin dalam event yang juga mirip ditampilkan pada dokumen gugatan Riot Games pada Moonton.



Runeterra Trailer



Paquito Trailer

### Gambar 11. Trailer Language of Legends dan Mobile Legends

Dalam melakukan promosi pada game Language of Legends pihak Riot Games membuat sebuah trailer dengan kisah yang dimiliki karakter Runeterra dan diunggah pada Youtube. Dalam Trailer tersebut terdapat scen yang menampilkan karakter Runeterra yang berada pada sebelah kanan pojok bawah sedang memperhatikan krumunan. Moonton dituding melakukan plagiasi pada trailer yang dibuat oleh Riot Games dengan menggunakan konsep promosi yang mirip dengan tindakan Riot Games. Terlihat jelas bahwa dalam scen trailer Mobile Legends pada hero Paquito juga menampilkan karakter yang berada pada pojok kanan bawah juga sedang memperhatikan krumunan

### SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai kasus plagiarisme Mobile Legends terhadap Language of Legends terbukti bahwa pihak Moonton selaku developer game Mobile Legends melakukan plagiasi atas karya Riot Games selaku developer game Language of Legends. Pada hasil laporan pertama pada kasus ini dimenangkan oleh Tencent dimana CEO moonton harus membayar sejumlah 2,6 juta renminbi setara dengan USD 388 ribu. Pengadilan melakukan revisi atas ganti rugi yang ditetapkan menjadi USD 2,9 juta. Seiring berjalannya waktu pihak Moonton tidak jera atas kesalahan yang dilakukan dan melakukan plagiarisme kembali atas Riot Games dan dilaporkan kembali pada tahun 2022.

Kasus plagiarisme yang dilakukan oleh Moonton merupakan tindakan yang salah karena telah melanggar perilaku etis atas sebuah profesi yaitu sebagai developer game. Pentingnya sebuah etika profesi diterapkan agar tidak melanggar hanya demi menghasilkan keuntungan semata. Sebuah karya yang dihasilkan tentunya perlu memiliki sebuah ide dan apabila karya tersebut dengan seenaknya digunakan tanpa izin yang bersangkutan maka akan mengakibatkan sebuah perseteruan.

Sebagai seorang penghasil karya hendaknya tidak melakukan tindakan yang tidak etis apalagi tindakan plagiarisme. Apabila melihat suatu karya sukses dalam bidangnya hendaknya kita meniru secara keseluruhan atas karya tersebut justru harus terinspirasi untuk menciptakan karya dengan ide sendiri dan menjadikannya referensi. Pentingnya sebuah etika yang ada di dalam diri seseorang, karena jika sudah melaksanakan profesi sesuai perilaku etis yang dimiliki maka tidak akan melakukan kesalahan hanya demi menghasilkan keuntungan. Pentingnya setiap karya yang dihasilkan memiliki hak cipta atas kekayaan intelektual agar mendapatkan perlindungan hukum yang layak untuk menghindari hal yang tidak diinginkan karena sebuah ide sangatlah berharga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syawaldi, F. (2020). *Hukum Bisnis & TI Teknik Informatika 2020*.
- Arsy, A. S. P., Hariyanto, H., & Wisesa, A. M. (2021). Identifikasi Karakter Fiksi Game League of Legends K/DA dan Adaptasinya pada Desain Mode Di Majalah Elle Singapura Edisi Januari 2021. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1436–1450. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1436-1450>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Khomeiny, A. T., & Wibawa, A. P. (2020). DOTA 2, League of Legends, dan Paladins: Popularitas Game MOBA di Indonesia. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 1(3), 139–144. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i3.838>
- Prasetyaningrum, G., Finda Nurmawanti, & Fallya Azahra. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etika Sistem Informasi: Moral, Isu Sosial Dan Etika Masyarakat (Literature Review Sim). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 520–529. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1115>
- Ramli, M. (2014). Etika Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Journal of Information Science*, 1(5), 135–147.
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222> <https://indogamers.id/kronologi-perseteruan-riot-games-vs-moonton-terkait-plagiarisme/>