



Tinjauan Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Platform Roblox

Muhammad Asrul Maulana¹, Niken Nurcahyani²

¹²Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: ¹asrulnaa7@gmail.com, ²nikennurcahyani70@gmail.com

Info Artikel	Abstract
<p>Masuk: 2023-03-29 Diterima: 2023-04-15 Terbit: 2023-04-25</p> <p>Keywords: Intellectual Property¹; Asset NFT²; Law Relationship³</p>	<p><i>This research focuses on the legal relationship between the parties involved in the ownership of copyright, namely the users and the owner of the Roblox platform. It aims to identify the rights and obligations of the parties in determining the protection of assets and benefits. This research uses a normative method with a (statute approach) and a (conceptual approach). The results of the study show the legal relationship of Intellectual Property concerning trademark infringement, Roblox service rights, rights to User Generated Content, modification rights, and audience rights. In addition, the study found the legal relationship between users and platform owners in providing perpetual, worldwide, non-exclusive, and royalty-free licenses for the purpose of hosting, storing, transferring, translating, localizing, publicly displaying, reproducing, modifying, improving, distributing, and uploading on the platform and in connection with services and otherwise.</i></p>
<p>Kata kunci: Hak atas Kekayaan Intelektual¹; Aset NFT²; Hubungan Hukum.</p> <p>Corresponding Author: Muhammad Asrul Maulana</p> <p>E-mail: asrulnaa7@gmail.com</p> <p>DOI: 10.38043/jah.v6i1.4205</p>	<p>Abstrak</p> <p><i>Penelitian ini berfokus kepada hubungan hukum para pihak yang terlibat kedalam kepemilikan hak cipta, antara pengguna dan pemilik platform Roblox, serta mengetahui hak dan kewajiban para pihak dalam menentukan perlindungan aset dan kemanfaatan. Jenis penelitian ini menggunakan metode normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Hasil penelitian menunjukkan hubungan hukum Kekayaan Intelektual mengenai pelanggaran merek dagang, hak atas layanan Roblox, hak untuk User Generated Content, hak dan model modifikasi, hak audiensi. Selain itu, ditemukan mengenai hubungan hukum antarai pengguna dengan pemilik platform dalam memberikan hak dan lisensi abadi, di seluruh dunia metaverse, bersifat non-eksklusif, dan bebas royalti untuk tujuan menghosting, menyimpan, mentransfer, menerjemahkan, melokalkan, menampilkan secara publik, publik, mereproduksi, memodifikasi, meningkatkan, mendistribusikan, dan diunggah pada Platform dan sehubungan dengan jasa dan sebaliknya.</i></p>

I. Pendahuluan

Kekayaan intelektual (KI) merupakan hak-hak secara hukum yang berhubungan dengan hasil penemuan dan kreativitas seseorang atau suatu kelompok. KI sangat penting untuk dilindungi di era digital karena banyak karya yang dihasilkan dalam bentuk digital dan mudah diduplikasi tanpa izin. Salah satu bentuk perlindungan KI yang sedang berkembang adalah non-fungible token (NFT) yang merupakan aset digital yang dienkrpsi di blockchain dan tidak bisa diduplikat dan permainan video online ¹.

Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014), permainan video merupakan objek perlindungan hak cipta. Permainan video adalah karya yang dihasilkan dari proses kreatif dan memiliki unsur keaslian. Permainan video terdiri dari berbagai elemen, seperti program komputer, grafik, suara, musik, cerita, karakter, dan lain-lain. Setiap elemen tersebut dapat memiliki hak cipta tersendiri atau bersama-sama. UUHC 2014 tidak memberikan definisi yang jelas tentang permainan video². Hal ini dapat menimbulkan kerancuan dalam menentukan ruang lingkup dan batasan dari permainan video sebagai objek hak cipta. Selain itu, UUHC 2014 juga tidak mengatur secara khusus tentang hak dan kewajiban para pihak yang terlibat dalam pembuatan dan penggunaan permainan video, seperti pengembang, penerbit, distributor, penyewa, pemain, dan lain-lain. Salah satunya adalah roblox.

Roblox adalah platform game online yang memungkinkan pemain untuk membuat dan menjelajahi dunia virtual yang dibuat oleh pengguna lain. Roblox juga berencana untuk merilis NFT sebagai bagian dari transisi menjadi platform metaverse yang proper. Metaverse adalah istilah yang menggambarkan ruang digital bersama yang dapat diakses melalui berbagai perangkat dan platform. Roblox memungkinkan pengguna untuk mengembangkan dan memainkan berbagai jenis permainan 3D. Platform ini memiliki lebih dari 200 juta pengguna aktif bulanan dan lebih dari 20 juta permainan yang dibuat oleh pengguna. Beberapa pengguna bahkan dapat menghasilkan uang dari platform ini dengan menjual barang-barang virtual, berlangganan, atau berbagi pendapatan iklan.

Salah satu contoh game NFT di platform roblox adalah RedFOX Labs, yang bertujuan untuk membawa orang dan koleksi digital mereka bersama melalui komunitas dan pengalaman sosial. Dalam game ini, pemain dapat membuat, membeli, menjual, dan menukar NFT berbasis voxel yang dapat digunakan dalam dunia virtual. Seni digital dalam NFT dapat dikategorikan sebagai karya cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Namun, UUHC 2014 belum mengatur secara khusus tentang NFT dan aspek-aspek terkaitnya, seperti definisi, jenis, hak dan kewajiban para pihak, mekanisme sertifikat, perlindungan lintas batas, dan penyelesaian sengketa ³.

NFT masih merupakan fenomena yang baru dan membutuhkan kajian lebih lanjut dari berbagai perspektif hukum. Anda dapat mencari sumber-sumber hukum yang relevan dan kredibel untuk mendalami topik ini lebih jauh. Salah satu contoh kasus

¹ Lennart Ante, "The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum," 2022, 9.

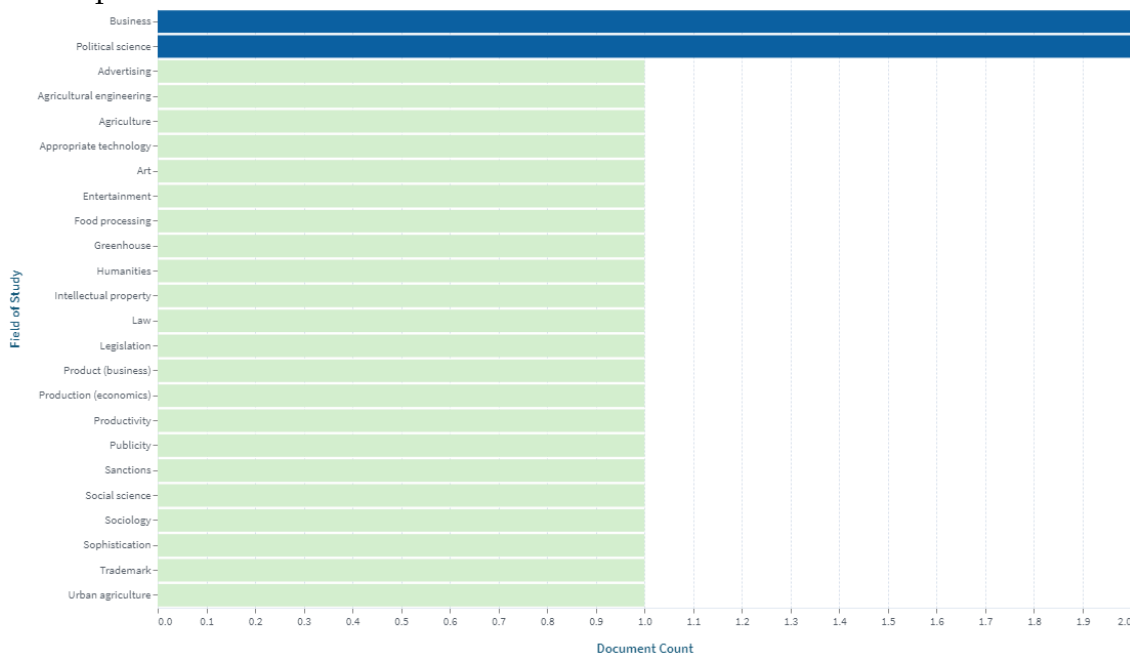
² Johanna Gibson, "The thousand-and-second tale of NFTs, as foretold by Edgar Allan Poe," *Queen Mary Journal of Intellectual Property* 11, no. 3 (2021): 249-69, <https://doi.org/10.4337/qmjip.2021.03.00>.

³ Dina Purnama Sari, "Pemanfaatan Nft Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse" 7 (2022): 9.

pelanggaran kekayaan intelektual pada pemilikan NFT adalah kasus yang terjadi di platform marketplace NFT terbesar, Opensea ⁴. Menurut sebuah laporan, salah satu pengguna dengan nama 'OriginalTokenArt' memiliki lebih dari 100 daftar NFT yang dijual, termasuk nama Microsoft Corp, Dell Inc, The Boeing Company, Barclays, Morgan Stanley, dan Verizon. Pengguna ini mengklaim bahwa ia memiliki hak cipta atas logo-logo perusahaan tersebut dan menjualnya sebagai NFT tanpa izin dari pemilik aslinya. Hal ini tentu saja melanggar kekayaan intelektual dari perusahaan-perusahaan tersebut dan dapat menimbulkan gugatan hukum.

Kasus yang menimpa seniman digital Beeple, yang terkenal dengan karyanya 'Everydays: The First 5000 Days' yang terjual seharga \$69 juta sebagai NFT. Beberapa karya Beeple ternyata mengandung unsur-unsur dari karya seniman lain tanpa izin atau pengakuan. Misalnya, karya 'Into TheEther' mengambil gambar dari karya seniman Filip Hodas tanpa mencantumkan sumbernya. Hal ini menimbulkan kontroversi dan kritik dari komunitas seni dan masyarakat luas. Sehingga sangat kurang jika ditinjau dari aspek kekayaan intelektual ⁵.

Berdasarkan lembaga pengindeks lens.org dengan mencari kata kunci kekayaan intelektual NFT, dilihat dari bidang studi teratas kekayaan intelektual bukan menjadi kata kunci teratas, dan masih sangat kurang dalam perlindungan. Hal secara rinci dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 : Kondisi Bidang Studi Teratas Kekayaan Intelektual pada NFT

ditemukan kondisi penelitian saat ini masih berfokus untuk membahas pengaturan perlindungan hak cipta permainan video di Indonesia dengan

⁴ David Wicki-Birchler, "NFT und Metaverse: Ausgewählte Aspekte im Schweizer Recht," *Jusletter-IT*, no. 31-Mai-2022 (2022), <https://doi.org/10.38023/45a71a1a-6bd5-4c14-999d-2c296710c856>.

⁵ Sudjana Sudjana, "Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dalam Perspektif Hak Asasi Manusia," *Jurnal HAM* 10, no. 1 (19 Juli 2019): 69-83, <https://doi.org/10.30641/ham.2019.10.69-83>.

membandingkan dengan negara-negara lain yang memiliki regulasi yang lebih lengkap dan jelas. Perlu memperhatikan perkembangan teknologi dan industri permainan video yang sangat dinamis dan inovatif⁶. Penelitian lain juga membahas Non-Fungible Token (NFT) adalah sebuah token digital yang bersifat unik dan tidak dapat ditukar dengan token lain yang sejenis. NFT dapat digunakan untuk merepresentasikan berbagai jenis aset digital, termasuk karya seni, musik, video, game, dan lain-lain. NFT dapat memberikan bukti kepemilikan dan otentisitas atas aset digital tersebut yang biasanya diterapkan pada Roblox⁷. Terdapat penelitian mengenai cara menganalisis kekosongan hukum atas seni digital dalam NFT sebagai pelanggaran kekayaan intelektual dan mengetahui bagaimana pengaturan saat ini di Indonesia.

Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa NFT tidak menjamin perlindungan kekayaan intelektual secara otomatis. Para pencipta dan pemilik NFT harus tetap memperhatikan aspek hukum dan etika dalam menciptakan dan menjual karya-karya digital mereka⁸. Jika tidak, mereka dapat berhadapan dengan konsekuensi hukum yang tidak menyenangkan yang mungkin timbul dalam konteks platform roblox, yang berarti setiap item adalah unik dan tidak dapat digantikan oleh item lain. Sistem ini akan memungkinkan pemain untuk berdagang item langsung dengan satu sama lain tanpa melalui perantara seperti pengembang game atau pasar online. Sehingga perlu adanya tinjauan hukum kepemilikan kekayaan intelektual pada platform roblox.

Penelitian ini berfokus kepada hubungan hukum para pihak yang terlibat kedalam kepemilikan hak cipta, antara pengguna dan pemilik platform, serta mengetahui hak dan kewajiban para pihak dalam menentukan perlindungan aset, serta kemanfaatan. Pada saat ini, NFT telah memberikan sebuah terobosan baru dalam industri kreatif dan seni, yaitu dengan memungkinkan pembuatan dan perdagangan aset digital yang unik dan tidak dapat dipalsukan. Namun, karena aset digital ini tidak memiliki wujud fisik, maka kekayaan intelektual (KI) menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian yang membahas tinjauan hukum KI pada NFT sangatlah penting untuk dilakukan. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana KI dapat dilindungi dan diatur dalam penggunaan NFT, sehingga dapat memberikan kepastian hukum bagi para pelaku industri kreatif dan seni yang memanfaatkan teknologi blockchain ini.

Dari latar belakang tersebut maka dapat ditemukan permasalahan diantaranya adalah:

1. Bagaimana hubungan hukum antara pengguna dengan pemilik platform dalam aspek kepemilikan kekayaan intelektual?

Dan memiliki tujuan penelitian, diantaranya adalah:

⁶ Anatoli Colicev, "How Can Non-Fungible Tokens Bring Value to Brands," *International Journal of Research in Marketing*, Juli 2022, S0167811622000532, <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2022.07.003>.

⁷ Hong Bao dan David Roubaud, "Non-Fungible Token: A Systematic Review and Research Agenda," *Journal of Risk and Financial Management* 15, no. 5 (8 Mei 2022): 215, <https://doi.org/10.3390/jrfm15050215>.

⁸ Michael Dowling, "Fertile LAND: Pricing Non-Fungible Tokens," *Finance Research Letters* 44 (Januari 2022): 102096, <https://doi.org/10.1016/j.frl.2021.102096>.

1. Untuk mengetahui hubungan hukum antara pengguna dengan pemilik platform dalam aspek kepemilikan kekayaan intelektual

Orisinalitas penelitian digunakan untuk membedakan penelitian ini dengan peneliti terdahulu yang diringkas seperti berikut ini:

1. Penelitian pertama yang dilakukan Sudjono berjudul “Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dalam Perspektif Hak Asasi Manusia”. Penelitian ini membahas kasus yang menimpa seniman digital Beeple, yang terkenal dengan karyanya ‘Everydays: The First 5000 Days’ yang terjual seharga \$69 juta sebagai NFT. Beberapa karya Beeple ternyata mengandung unsur-unsur dari karya seniman lain tanpa izin atau pengakuan. Misalnya, karya ‘Into TheEther’ mengambil gambar dari karya seniman Filip Hodas tanpa mencantumkan sumbernya
2. Penelitian kedua yang dilakukan Anatoli Colicev berjudul “*How Can Non-Fungible Tokens Bring Value to Brands*”. Penelitian ini membahas pengaturan perlindungan hak cipta permainan video di Indonesia dengan membandingkan dengan negara-negara lain yang memiliki regulasi yang lebih lengkap dan jelas. Perlu memperhatikan perkembangan teknologi dan industri permainan video yang sangat dinamis dan inovatif
3. Penelitian ketiga yang dilakukan Hong Bao dan David Roubaud berjudul “*Non-Fungible Token: A Systematic Review and Research Agenda*”. Penelitian ini membahas NFT dapat digunakan untuk merepresentasikan berbagai jenis aset digital, termasuk karya seni, musik, video, game, dan lain-lain. NFT dapat memberikan bukti kepemilikan dan otentisitas atas aset digital tersebut yang biasanya diterapkan pada Roblox.
4. Penelitian keempat dilakukan Michael Dowling “*Fertile LAND: Pricing Non-Fungible Tokens*”. Penelitian ini membahas NFT tidak menjamin perlindungan kekayaan intelektual secara otomatis. Para pencipta dan pemilik NFT harus tetap memperhatikan aspek hukum dan etika dalam menciptakan dan menjual karya-karya digital mereka

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Menggunakan bahan hukum primer berupa Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, dan bahan hukum sekunder berupa pencarian buku dan jurnal dari lembaga pengindeks lens.org, sedangkan pendekatan konseptual berfokus kepada prinsip sahnya perjanjian terhadap kepemilikan kekayaan intelektual. Metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif dengan ditarik kesimpulan menjadi metode deduktif yang menghasilkan suatu kesimpulan yang umum dan disesuaikan dengan tujuan penelitian.

III. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Penerimaan dari Ketentuan Pengguna (*Term Of Agreement*) pada Platform Roblox

Dalam menggunakan jasa Roblox, pengguna harus menyetujui ketentuan yang ditawarkan oleh pemilik platform. Namun, jika pengguna berusia di bawah 18 tahun atau tidak diizinkan secara hukum, mereka memiliki hak untuk tidak menyetujui ketentuan pengguna atau ketentuan lainnya dari Roblox. Untuk pengguna di bawah usia 18 tahun, mereka harus meminta izin dari orang tua atau wali yang sah untuk menggunakan jasa dan menyetujui ketentuan pengguna dan ketentuan Roblox yang berlaku. Dalam hal ini, wali pengguna minor menjadi bertanggung jawab atas kegiatan pengguna kecil di dalam jasa dan harus menyetujui ketentuan pengguna dan ketentuan Roblox. Jika pengguna atau wali pengguna kecil tidak menyetujui ketentuan pengguna atau ketentuan Roblox, maka mereka tidak diperbolehkan untuk menggunakan jasa Roblox.

Roblox akan memberikan pemberitahuan yang wajar kepada pengguna sebelum melakukan pembaruan atau modifikasi pada ketentuan pengguna dan ketentuan Roblox. Pemberitahuan tersebut dapat diberikan melalui email atau melalui posting di situs web Roblox. Namun, perubahan non-materi atau perubahan yang dibuat karena alasan hukum akan berlaku segera dan tanpa pemberitahuan sebelumnya. Jika pengguna tidak menyetujui modifikasi atau pembaruan pada ketentuan pengguna atau ketentuan Roblox, maka pengguna tidak diperbolehkan lagi untuk menggunakan jasa. Namun, jika pengguna tetap menggunakan jasa setelah Roblox melakukan pembaruan pada ketentuan pengguna atau ketentuan Roblox, maka pengguna dianggap menyetujui pembaruan tersebut. Apabila terjadi perselisihan terkait dengan ketentuan pengguna atau ketentuan Roblox, hal tersebut akan diatur sesuai dengan Bagian 16 ketentuan pengguna.

Roblox berhak untuk mengubah atau menanggukkan layanan (atau bagian dari layanan) kapan saja setelah memberikan pemberitahuan kepada pengguna. Pemberitahuan tersebut dapat diberikan melalui email atau melalui pemberitahuan di situs web Roblox, dan pemberitahuan tersebut akan berlaku segera setelah email tersebut dikirim atau pemberitahuan tersebut diposting. Roblox dapat mengubah layanan untuk alasan apapun, termasuk untuk mematuhi hukum, melindungi pengguna, atau melindungi reputasi Roblox. Ketentuan pengguna, ketentuan pembuat, ketentuan DevEx, standar komunitas Roblox, pedoman dan kebijakan DMCA, serta pedoman Roblox TM secara kolektif akan mengatur setiap pembaruan pada layanan yang dibuat atau disediakan oleh Roblox kepada pengguna, kecuali jika pembaruan tersebut menyertakan lisensi terpisah, dalam hal ini ketentuan lisensi tersebut yang akan mengatur.

Apabila terjadi pemutusan Ketentuan Pengguna atau Ketentuan Roblox, maka hak dan kewajiban antara Roblox dan Pengguna akan berakhir. Namun, semua ketentuan yang diatur dalam Ketentuan Pengguna atau Ketentuan Roblox yang dianggap bertahan atau masih berlaku setelah pemutusan akan tetap berlaku.

3.2 Hubungan Hukum Para Pihak yang Terlibat Kedalam Kepemilikan Hak Cipta, Antara Pengguna Dan Pemilik Platform

Pemilik hak cipta atau agen dari pemilik hak cipta dan menemukan konten di Roblox yang melanggar hak cipta pengguna, pengguna dapat mengirimkan

pemberitahuan DMCA ke Agen Hak Cipta Roblox melalui email di atau melalui surat ke alamat Legal, 970 Park Place, Suite 100, San Mateo, CA 94401. Jika pengguna atau pemilik hak cipta yang Anda wakili berusia di bawah 13 tahun, pemberitahuan DMCA harus diajukan oleh orang tua atau perwakilan lain dari pemegang hak, bukan langsung oleh pengguna di bawah 13 tahun. Pastikan untuk memberikan informasi tertentu yang diperlukan agar pemberitahuan DMCA Anda dapat dianggap sah tanda tangan elektronik atau fisik dari orang yang berwenang untuk bertindak atas nama pemilik hak cipta atau hak lain yang dilanggar.

Deskripsi karya yang dilindungi hak cipta atau kekayaan intelektual lainnya yang Anda klaim telah dilanggar mencakup sebagai berikut:

1. Deskripsi materi yang Anda klaim melanggar dan lokasinya
2. Alamat, nomor telepon, dan alamat email Anda
3. Pernyataan dari Anda bahwa Anda memiliki keyakinan dengan itikad baik
4. Bahwa penggunaan materi tersebut tidak diizinkan oleh pemilik hak cipta, agennya, atau hukum

Pernyataan oleh pengguna bahwa informasi di atas dalam pemberitahuan adalah akurat dan bahwa, di bawah sumpah, pengguna adalah pemilik hak cipta atau kekayaan intelektual atau berwenang untuk bertindak atas nama pemilik hak cipta atau kekayaan intelektual⁹.

Pengguna juga dapat memberikan tanggapan mengenai konten apa pun yang telah dihapus atau dinonaktifkan, jika pengguna yakin bahwa konten tidak melanggar atau bahwa pengguna memiliki izin dari pemilik hak cipta, agen pemilik hak cipta, atau menurut undang-undang, untuk memposting dan menggunakan materi dalam konten pengguna, pengguna dapat mengirimkan pemberitahuan tanggapan ke Agen Hak Cipta. Setiap kontra-pemberitahuan yang diajukan atas nama Pengguna di bawah 13 tahun harus diajukan oleh orang tua atau perwakilan dewasa lainnya.

Saat Agen Hak Cipta menerima pemberitahuan tanggapan, pemilik platform dapat mengirimkan salinan pemberitahuan tanggapan tersebut kepada pihak pengadu asli yang menginformasikan pihak tersebut bahwa kami dapat, dalam 10 hari kerja, mengganti konten yang dihapus atau berhenti menonaktifkannya. Kecuali jika pemilik hak cipta mengajukan gugatan untuk mendapatkan perintah pengadilan terhadap penyedia konten, konten yang dihapus dapat diganti atau aksesnya dipulihkan.

Kebijakan Pelanggar Berulang. Kebijakan kekayaan intelektual Roblox adalah untuk:

1. Menghapus atau menonaktifkan akses ke materi yang diketahui Roblox melanggar kepemilikan kekayaan intelektual pihak ketiga atau yang telah diidentifikasi dalam pemberitahuan DMCA valid yang dikirimkan oleh pemilik kekayaan intelektual atau milik Agen
2. Dalam keadaan khusus, apabila ada pengguna melakukan *Report Abuse* untuk mengakhiri akun dan memblokir akses pengguna lain secara berulang kali atau melakukan pelanggaran berat terhadap hak cipta orang lain atau kekayaan intelektual lainnya.

⁹ Tri Hanifawati, Utan Sahiro Ritonga, dan Euis Evi Puspitasari, "Popularitas Merek di Sosial Media: Analisis Pengaruh Waktu, Konten, dan Interaksi Merek," *Esensi: Jurnal Bisnis dan Manajemen* 9, no. 1 (10 Desember 2019): 9-26, <https://doi.org/10.15408/ess.v9i1.9037>.

3.2.1 Pelanggaran Merek Dagang

Kebijakan pemilik platform melarang pengguna untuk menyediakan *User Generated Content* (UGC) yang melanggar merek dagang. Jika Anda menyediakan UGC yang melanggar merek dagang, milik pengguna UGC dapat diblokir atau dihapus. Pengguna adalah pemilik merek dagang yang meyakini bahwa merek dagang pengguna dilanggar, perlu diketahui bahwa kami tidak dalam posisi untuk menengahi perselisihan antara pengguna dan pemegang hak merek dagang¹⁰. Karena itu, pemilik platform menganggap serius hak pengguna. Jadi, pemilik platform akan memeriksa dan mencoba menyelesaikan dugaan pelanggaran merek dagang. Oleh karena itu, jika Anda merasa hak merek dagang Anda dilanggar, dapat menghubungi pemilik platform, dengan memberikan informasi berikut:

1. Tanda tangan elektronik atau fisik dari orang yang berwenang untuk bertindak atas nama pemilik merek dagang
2. Deskripsi hak merek dagang yang Anda klaim telah dilanggar
3. Deskripsi materi yang Anda klaim melanggar dan lokasinya
4. Alamat, nomor telepon, dan alamat email Anda

Pernyataan oleh pengguna bahwa memiliki keyakinan dengan itikad baik bahwa penggunaan materi tersebut tidak diizinkan oleh pemilik merek dagang, agennya, atau hukum; Dan Pernyataan oleh Anda bahwa informasi di atas dalam pemberitahuan Anda adalah akurat dan bahwa, di bawah hukuman sumpah palsu, Anda adalah pemilik merek dagang atau berwenang untuk bertindak atas nama pemilik hak cipta atau kekayaan intelektual¹¹.

Antarmuka, grafik, merek dagang, desain, informasi, karya seni, data, kode, produk, perangkat lunak, dan semua elemen lain dari jasa, termasuk hak di dalamnya dan setiap turunannya, ("Kekayaan Intelektual Roblox" atau "IP Roblox") dilindungi oleh hukum. Semua IP Roblox adalah milik pemberi lisensi Roblox dan Roblox. IP Roblox termasuk UGC dilisensikan ke Roblox oleh creator di bawah ketentuan Kreator. Kecuali sebagaimana diperbolehkan dalam hal ini ketentuan Pengguna atau Ketentuan Roblox lainnya, Pengguna tidak boleh menggunakannya IP Roblox terkandung dalam jasa kecuali Pengguna mendapat izin terpisah dari pemilik. Roblox memiliki semua hak atas IP Roblox tidak diberikan dalam hal ini ketentuan Pengguna atau di tempat lain ditentukan Roblox. Beberapa pengalaman juga memungkinkan untuk mandiri UGC penciptaan dalam pengalaman oleh pengguna dari permainan¹².

Seperti pengguna yang secara terpisah membuat UGC dalam suatu pengalaman dengan ini memberi Roblox dan pencipta pengalaman yang berlaku, hak di seluruh dunia, terus-menerus, bebas royalti dan tidak dapat dibatalkan serta lisensi non-eksklusif untuk menggunakan dan mengeksploitasi itu UGC dengan cara atau media apa pun tanpa kewajiban apa pun, termasuk kewajiban membayar royalti atau imbalan lain

¹⁰ Zaenal Arifin dan Muhammad Iqbal, "Perlindungan Hukum Terhadap Merek Yang Terdaftar," *Jurnal Ius Constituendum* 5, no. 1 (13 Mei 2020): 47–65, <https://doi.org/10.26623/jic.v5i1.2117>.

¹¹ Dwi Atmoko, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Merek Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek Dan Indikasi Geografis," *Jurnal Hukum Sasana* 5, no. 1 (14 Mei 2020): 75–86, <https://doi.org/10.31599/sasana.v5i1.93>.

¹² Wizna Gania Balqis dan Budi Santoso, "Arti Penting Perlindungan Merek Terdaftar Bagi Komunitas Penghasil Produk Ekonomi Kreatif," *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 2, no. 2 (10 Mei 2020): 205–21, <https://doi.org/10.14710/jphi.v2i2.205-221>.

kepada orang atau pihak mana pun. Jika seperti itu pengguna membuat model yang dimodifikasi (didefinisikan di bawah), pengguna dengan ini memberikan semua hak, kepemilikan, dan kepentingan dalam model yang dimodifikasi kedalam roblox. roblox pada gilirannya memberikan lisensi non-eksklusif kepada pengguna dan pencipta untuk menggunakan dan mengeksploitasi model modifikasi tersebut dalam platform tanpa kewajiban apa pun (kecuali yang ditentukan lain dalam ketentuan penggunaan ini), termasuk kewajiban untuk membayar royalti atau kompensasi lain kepada siapa pun orang¹³.

3.2.2 Hak atas Layanan Roblox.

Kepemilikan kekayaan intelektual Roblox. Ketentuan yang menguraikan kepemilikan Kekayaan Intelektual Roblox diatur dalam bagian 10 dari ketentuan pengguna. Kepemilikan dan lisensi studio Roblox memiliki atau mengontrol semua hak di studio dan semua elemen yang terkandung di dalamnya tunduk pada kepatuhan pencipta dengan ketentuan kreator, Roblox memberi pencipta lisensi non-eksklusif, dapat dibatalkan, tidak dapat disublisensikan, dan tidak dapat dialihkan untuk digunakan. Studio semata-mata untuk tujuan membuat, mengembangkan, memodifikasi, mengunggah, dan merilis milik pencipta UGC pada Platform ("Lisensi Studio"). Pencipta hanya dapat menggunakan studio dengan cara yang konsisten dengan ketentuan kreator¹⁴.

Kepemilikan dan lisensi template disediakan oleh Roblox (umumnya melalui studio) dan berfungsi sebagai titik awal itu kreator dapat digunakan untuk membuat lebih mudah UGC. Roblox memiliki atau mengontrol semua hak dalam semua template dan semua elemen yang terkandung di dalamnya, membuat template tersedia untuk pencipta sesuai dengan lisensi studio. Pencipta hanya dapat menggunakan template dengan cara yang konsisten dengan ini ketentuan kreator dan menggunakan template tidak memberi pencipta hak kepemilikan apa pun atas template itu.

Kepemilikan dan lisensi konten Roblox lainnya tunduk pada kepatuhan pencipta dengan ketentuan kreator, Roblox memberi pencipta lisensi non-eksklusif, terbatas, dapat dibatalkan, tidak dapat dialihkan untuk menggunakan konten lain yang dikembangkan dan disediakan Roblox di Platform hanya untuk digunakan pada Platform pada pencipta UGC ("Lisensi Konten Lainnya"). Kreator tidak berhak atas pembayaran atau kompensasi lain untuk penggunaan konten apa pun oleh kreator (termasuk konten apa pun yang mungkin dimodifikasi atau ditingkatkan oleh kreator) yang telah dibuat atau dikembangkan atau digunakan oleh Roblox di Platform.

Merek Dagang Roblox sendiri artinya tanpa batasan pada panduan Roblox TM, nama "Roblox" dan nama apa pun yang serupa dengan Roblox (ditentukan atas kebijakan Roblox sendiri) termasuk, tanpa batasan, "Blox" tidak lagi diizinkan untuk digunakan dalam judul pengalaman apa pun. Tunduk pada pembatasan sebelumnya,

¹³ Desy Churulaini, "Edukasi Pendaftaran Merek Kepada Perangkat Desa Dan Pelaku Umkm Menuju Pemulihan Ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sawojajar Kabupaten Lampung Utara," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 2, no. 2 (15 September 2021): 96-101, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1361>.

¹⁴ Atik Aprianingsih dkk., "The Willingness of Motivations to Fund The Visual Game Project: A Case Study in Crowdfunding From Visual Novel Game - Xagia Wars," *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 31 Januari 2022, <https://doi.org/10.17358/ijbe.8.1.116>.

Roblox dengan ini memberi pencipta hak non-eksklusif, pribadi, terbatas, dapat dibatalkan, tidak dapat dialihkan untuk menggunakan merek dagang Roblox, baik terdaftar atau tidak terdaftar, semata-mata untuk digunakan dalam pengalaman pencipta di Platform, termasuk untuk gunakan sehubungan dengan barang virtual terlepas dari hal tersebut¹⁵.

Dalam menggunakan Roblox atau nama yang mirip dengan Roblox (termasuk "Blox") dalam judulnya, tunduk pada kepatuhan berkelanjutan terhadap panduan Roblox TM dan ini ketentuan Roblox, masing-masing dapat diperbarui dari waktu ke waktu. Sehubungan dengan pengalaman yang dipublikasikan di Platform sebelum 22 Juni 2022, Roblox dengan ini memberikan hak non-eksklusif, pribadi, terbatas, dapat dicabut, dan tidak dapat dialihkan kepada setiap pencipta dari pengalaman tersebut untuk menggunakan merek dagang Roblox, baik terdaftar maupun tidak terdaftar, semata-mata untuk digunakan di Roblox Platform sehubungan dengan pengalaman kreator, termasuk dalam judul pengalaman, atau sehubungan dengan barang virtual.

Penggunaan merek dagang Roblox apa pun oleh pencipta sebagaimana diizinkan di sini tunduk pada panduan Roblox TM dan semua kebijakan dan pedoman Roblox lainnya dan ketentuan Roblox, masing-masing dapat diperbarui dari waktu ke waktu. Semua niat baik yang timbul dari penggunaan apa pun oleh pencipta atas merek dagang Roblox apa pun akan berlaku hanya untuk Roblox. Gunakan oleh pencipta merek dagang Roblox apa pun dari Roblox platform (termasuk merek dagang yang mungkin terkandung dalam judul pengalaman kreator) hanya diizinkan sebagaimana diatur dalam panduan Roblox TM.

Pemutusan lisensi kepada pencipta. Roblox berhak untuk menghentikan Lisensi Studio, Lisensi Templat, Lisensi Konten Lainnya dan Lisensi Merek Dagang Roblox kapan saja dan untuk alasan apa pun. Grup melalui jasa, Anda mungkin memiliki kesempatan untuk bergabung dengan grup (sebagaimana didefinisikan di bawah). Individu atau entitas yang mengendalikan atau memiliki alamat email grup akan dianggap sebagai pemilik grup untuk semua tujuan ("pemilik"). Pemilik dapat memilih (dalam kebijaksanaan tunggal orang tersebut) untuk menjadikan orang yang berbeda sebagai pemilik baru (dalam hal demikian pemilik baru akan dianggap sebagai pemilik). Jika akun pemilik diakhiri berdasarkan hal ini ketentuan kreator, Roblox dapat dalam penilaian bisnisnya sendiri, menentukan siapa orang yang berhak untuk dijadikan pemilik grup yang baru (dan pengguna tersebut akan dianggap sebagai pemilik); asalkan, bagaimanapun, tidak ada yang akan mewajibkan Roblox untuk menunjuk pemilik baru jika Roblox dalam penilaian bisnis tunggalnya memutuskan untuk menghentikan suatu grup.

Dengan berpartisipasi dalam grup, Anda dengan ini memberi pemilik grup, karena pemilik tersebut dapat berubah dari waktu ke waktu, otoritas tunggal dan eksklusif untuk bertindak atas nama Anda untuk mengizinkan Roblox menggunakan apapun UGC dibuat oleh grup sebagaimana diatur dalam ini ketentuan kreator atau sesuai dengan perjanjian lain yang dibuat antara pemilik dan Roblox. Pemilik dan anggota grup dapat menyepakati secara terpisah tentang bagaimana pemilik dapat menggunakan wewenang yang diberikan kepada pemilik tersebut dalam hal ini ketentuan kreator atau bagaimana anggota grup dapat mengalokasikan di antara mereka sendiri setiap pembayaran yang dapat dilakukan kepada pemilik untuk setiap

¹⁵ Dewi Ambarwati, "Urgensi pembaharuan Hukum di Era Metaverse Dalam Perspektif Hukum Progresif," *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (12 September 2022): 151–67, <https://doi.org/10.36636/dialektika.v7i2.1306>.

kegiatan yang dilakukan atau UGC dibuat oleh grup, tetapi dalam hal apa pun Roblox akan melakukan pembayaran apa pun yang jatuh tempo untuk aktivitas apa pun yang dilakukan atau UGC dibuat oleh grup semata-mata untuk pemilik grup.

Pengguna dengan ini mengesampingkan klaim apa pun yang mungkin Anda miliki terhadap Roblox untuk pembayaran apa pun yang dilakukan kepada pemilik oleh Roblox, dan Anda setuju untuk meminta pemulihan pembayaran apa pun yang harus Anda terima hanya dari pemilik grup mana pun di mana Anda menjadi anggotanya. Kecuali sebagaimana ditentukan oleh undang-undang, tugas akuntansi apa pun antara pemilik grup dan anggota grup tersebut akan muncul semata-mata berdasarkan perjanjian tertulis antara pemilik grup dan anggotanya, dan Roblox tidak akan terikat oleh perjanjian apa pun antara pemilik dan anggota. Sebuah "grup" ada di mana kreator telah bergabung bersama untuk mendaftar sebagai grup, melalui satu alamat email, diJasa untuk merilis game atau konten melalui jasa. Untuk akun perusahaan, perusahaan (atau badan hukum lainnya) yang disebutkan pada akun tersebut dianggap sebagai grup.

3.2.3 Hak untuk UGC

Kepemilikan dari UGC dan Hibah Lisensi untuk Roblox. Kecuali untuk Avatar Klasik yang dimodifikasi (sebagaimana didefinisikan di bawah), untuk semua UGC yang pernah dibuat atau akan dibuat oleh pencipta dan disediakan melalui jasa (baik dibuat sendiri oleh pencipta atau bersama-sama dengan orang lain), antara pencipta dan Roblox atau pencipta dan pengguna, pencipta memegang semua hak cipta yang mungkin dimiliki oleh pencipta dalam UGC, (tidak termasuk apapun IP Roblox yang mungkin terkandung di dalamnya) dan dengan pertimbangan untuk menggunakan jasa dan potensi kreator untuk menghasilkan Roblox.

Pencipta memberikan Roblox hak dan lisensi abadi di seluruh dunia, non-eksklusif, bebas royalti (dengan hak untuk mensublisensikan kepada orang atau entitas mana pun, baik pengguna Jasa atau tidak) untuk menghosting, menyimpan, mentransfer, menerjemahkan, melokalkan, menampilkan secara publik, melakukan secara publik (termasuk melalui transmisi audio digital dan melalui basis audiens), mereproduksi (termasuk dalam sinkronisasi waktu dengan gambar visual), memodifikasi, meningkatkan, mendistribusikan, dan menggunakan UGC yang diunggah atau disediakan oleh pembuat konten di jasa seluruhnya atau sebagian (dan merek dagang apa pun yang dimiliki atau dikendalikan oleh pencipta yang dikaitkan dengan dan diunggah ke Roblox oleh pencipta untuk digunakan dengan UGC)¹⁶.

Pada Platform dan sehubungan dengan jasa dan sebaliknya sebagaimana diizinkan oleh ketentuan Roblox. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada hak untuk mensublisensikan kepada pihak lain pengguna atau kreator hak untuk menghosting, menyimpan, mentransfer, menerjemahkan, melokalkan, menampilkan secara publik, melakukan secara publik, mereproduksi (termasuk dalam sinkronisasi waktu dengan gambar visual), memodifikasi, meningkatkan, mendistribusikan, dan menggunakan UGC pada Platform dan sehubungan dengan jasa.

¹⁶ null Caraka Anto Yuwono dan Jeanne Ellyawati, "Anteseden Niat Penggunaan Berkelanjutan Dan Pengaruhnya Pada Niat Merekomendasikan Emedisin Pasca-Pandemi Covid-19," *Modus* 34, no. 2 (19 September 2022): 224-47, <https://doi.org/10.24002/modus.v34i2.6063>.

Terlepas dari hal di atas, pencipta juga memberikan kepada Roblox hak eksklusif, mendunia, tidak dapat dilepas, terus-menerus, dibayar penuh, dapat disublisensikan untuk menerapkan barang virtual apa pun atau UGC lainnya ke Avatar Klasik (sebagaimana didefinisikan di bawah) atau Avatar Klasik yang dimodifikasi, baik di Platform atau dari Platform. Akan tetapi, asalkan hak Roblox untuk menerapkan barang virtual apa pun atau UGC lainnya ke Avatar Klasik atau Avatar Klasik yang dimodifikasi dari Platform secara khusus mengecualikan hak untuk menerapkan hal berikut: kemeja, celana, atau T-Shirt yang dirancang oleh kreator (tidak termasuk Roblox apa pun IP yang mungkin terkandung di dalamnya), merek dagang yang dimiliki atau dikendalikan oleh pencipta atau materi berhak cipta yang dimiliki atau dikendalikan oleh pencipta yang telah dipublikasikan dari Platform sebelum diunggah oleh pencipta ke Platform.

Roblox pada gilirannya memberikan hak non-eksklusif kepada kreator untuk menerapkan barang virtual tersebut dan UGC kreator lainnya ke Avatar Klasik dan Avatar Klasik yang dimodifikasi, hanya di Platform. Pencipta juga setuju untuk membuat UGC tersedia di jasa (dan untuk membuat jasa sendiri tersedia) sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Roblox; dan dalam media atau saluran distribusi apa pun yang sekarang diketahui atau selanjutnya dikembangkan sehubungan dengan publisitas dan pemasaran dari jasa atau Roblox sebagaimana diizinkan di sini, bahkan jika pencipta telah menggunakan hak untuk dilupakan berdasarkan GDPR atau hak yang setara berdasarkan undang-undang privasi lainnya (secara bersama-sama, "UGC Lisensi").

Hak Roblox untuk memasarkan dan mengiklankan jasa atau Roblox menggunakan Creator's UGC, selain Avatar Klasik yang dimodifikasi, ("Penggunaan Tambahan") tidak termasuk penggunaan tersebut UGC dalam pemasaran dan periklanan yang hanya berfokus pada mempromosikan kreator UGC (sebagaimana ditentukan secara wajar oleh Roblox) sebagai bagian dari jasa tanpa persetujuan pencipta, tetapi Roblox secara umum dapat merujuk, sebagaimana ditentukan oleh Roblox, milik pencipta UGC dengan yang lain UGC atau materi (dan tanpa persetujuan pencipta) untuk mempromosikan, memasarkan, atau mengiklankan jasa atau Roblox. Roblox juga dapat menggunakan Creator's UGC untuk penggunaan non-komersial dan pendidikan untuk mempromosikan jasa (dan Roblox akan menentukan secara wajar apakah suatu penggunaan bersifat non-komersial atau pendidikan).

Selain potensi penghasilan Robux, Roblox tidak diwajibkan untuk memberikan atribusi atau kompensasi apa pun kepada pencipta untuk alasan apa pun dan Roblox juga tidak diwajibkan untuk menggunakan lisensi yang diberikan pencipta dalam mengeksploitasi salah satu hak yang diberikan di sini. Kreator berhak untuk menghapus atau memperbarui setiap atau semua konten dalam pengalaman kapan saja dan atas kebijakan kreator (dan kreator akan menghapus atau memperbarui konten tersebut jika diwajibkan oleh hukum) dengan ketentuan bahwa terlepas dari pembaruan atau penghapusan tersebut telah terjadi, dan terlepas dari dari setiap penghentian ketentuan kreator ini atau penghentian atau penangguhan Akun Kreator: Barang Virtual dibuat oleh pencipta yang dibeli secara sah atau diperoleh secara sah oleh pengguna dapat terus diakses dan digunakan oleh pihak tersebut pengguna tanpa batas waktu sesuai dengan dan tunduk pada ketentuan dan kebijakan perusahaan jasa; dan, hak Roblox untuk menggunakan UGC apa pun atau konten lain yang sudah digunakan oleh Roblox sesuai dengan lisensi atau sesuai dengan ketentuan Roblox ini atau sudah digunakan oleh Roblox sebagai bagian dari penggunaan tambahan akan berlanjut selamanya.

Selain hak Roblox untuk memberikan sublisensi untuk UGC, saat mengunggah tertentu UGC kedalam layanan, kreator dapat ditanya apakah kreator ingin membagikannya UGC langsung dengan lain pengguna. Kreator tidak diwajibkan untuk membagikan milik kreator UGC langsung, tetapi jika pencipta setuju untuk memberikan hak ini maka yang lain pengguna dapat menggunakan pencipta UGC untuk membuat mereka sendiri pengalaman dan lainnya UGC pada layanan tanpa kewajiban apa pun kepada pencipta. Dimana pencipta barang virtual dijual atau diberikan kepada pengguna, pencipta setuju bahwa sesuai dengan hak yang diberikan kepada Roblox di sini dan terlepas dari apakah barang virtual dijual atau disediakan oleh pencipta kepada pengguna, Roblox dapat mengizinkan pengguna untuk terus mengakses dan menggunakannya barang virtual tanpa batas waktu (sesuai dengan dan tunduk pada syarat dan kebijakan dari Jasa) bahkan jika barang virtual tidak lagi dapat diakses Platform. Hak Roblox di bawah lisensi ini secara tegas akan bertahan jika akun pencipta dihentikan karena pelanggaran atau pelanggaran pencipta terhadap salah satu Ketentuan Roblox.

3.2.4 Hak Dan Kewajiban Dalam Model Modifikasi.

Roblox telah membuat, memiliki semua kekayaan intelektual, dan menyediakan model kreator, yang dapat digunakan kreator sebagai avatar dan yang selanjutnya dapat diubah, disesuaikan, dan dimodifikasi oleh kreator ("Model Modifikasi"). Ini termasuk "Avatar Klasik yang Dimodifikasi" yang berarti avatar tersebut berasal dari model yang dibuat hanya dari 6 bagian (umumnya dikenal sebagai avatar "R6") dan avatar tersebut berasal dari model yang dibuat dari hanya 15 bagian (umumnya dikenal sebagai avatar "R15"), dan, tunduk pada subpasal di atas, setiap turunannya (ditentukan atas kebijakan Roblox sendiri) yang didasarkan pada atau berasal dari bentuk badan yang telah dikembangkan oleh Roblox.

Tunduk pada sub-bagian di atas, sejauh pencipta memiliki atau memperoleh hak, kepemilikan, atau kepentingan apa pun dalam Avatar Klasik yang dimodifikasi, pencipta dengan ini mengalihkan semua hak, kepemilikan, dan kepentingan tersebut kepada Roblox. Pengalihan ini mencakup semua hak kekayaan intelektual dan hak kepemilikan lainnya di dalamnya, termasuk hak dalam lisensi apa pun yang mungkin diberikan oleh Pencipta tersebut. Ini juga mencakup hak dalam Avatar Klasik Modifikasi yang dikembangkan berdasarkan versi sebelumnya dari persyaratan Roblox ini. Sekalipun demikian, Roblox dapat, atas kebijakannya sendiri, mengizinkan Kreator yang telah menyesuaikan avatar R15 sehingga tidak lagi terlihat mirip dengan Avatar Klasik yang Dimodifikasi (sebagaimana ditentukan oleh Roblox) untuk menerima semua hak, kepemilikan, dan kepentingan dalam penyesuaian tersebut Avatar R15, tunduk pada Pencipta yang memberikan Roblox abadi,

Roblox dengan ini memberi pencipta setiap modifikasi Avatar Klasik lisensi terbatas, non-eksklusif, dapat dibatalkan, tidak dapat dialihkan untuk menggunakan Modifikasi Avatar Klasik yang dibuat oleh pencipta tersebut semata-mata untuk digunakan di Platform dan sebagaimana diizinkan berdasarkan ketentuan ini. Kecuali secara tegas diizinkan berdasarkan ketentuan ini, Roblox memiliki semua hak dalam Avatar Klasik dan Avatar Klasik Modifikasi yang tidak diberikan secara tegas di sini, termasuk hak eksklusif untuk membuat karya turunan yang menggabungkan Avatar Klasik dan Avatar Klasik Modifikasi.

Kreator dalam kondisi apa pun tidak boleh menggunakan Avatar Klasik (termasuk bagiannya) sehubungan dengan barang dagangan fisik atau digital di luar

Platform, film, program televisi, sandiwara teater, buku, atau publikasi lainnya, dalam setiap kasus baik untuk hadiah atau kompensasi akses (termasuk lisensi atau penjualan), atau untuk membuat, melisensikan, atau mengeksploitasi item digital di luar Platform yang ditawarkan untuk akses kompensasi (termasuk lisensi atau penjualan). Pencipta dengan ini berjanji dan berkomitmen untuk tidak menggunakan Avatar Klasik atau Avatar Klasik yang dimodifikasi.

3.2.5 Hak Melalui-Ke-Audiens.

Hak yang diberikan kreator dalam persyaratan kreator ini disediakan berdasarkan audiens, artinya pemilik atau operator layanan pihak ketiga tidak akan memiliki tanggung jawab terpisah kepada kreator atau siapa pun untuk UGC yang telah disediakan oleh pencipta di jasa atau digunakan pada layanan pihak ketiga tersebut melalui Roblox's jasa. Kepemilikan atau otorisasi diperlukan untuk mengunggah. Pembuat tidak boleh mengunggah atau membuat apa pun UGC tersedia di jasa jika pencipta bukan pemilik atau tidak berwenang penuh untuk memberikan hak atas semua bagian itu UGC. Tanpa membatasi kewajiban pencipta berdasarkan bagian 8 ini ketentuan kreator (dan semua kewajiban lain yang tercantum dalam ketentuan Roblox), Kreator setuju untuk membayar semua jumlah terutang kepada siapa pun sebagai akibat dari upload atau pembuatan kreator UGC tersedia di jasa.

Suspensi dari UGC ketersediaan Roblox atas kebijakannya sendiri dapat menanggukhkan ketersediaan atau menghapus apapun UGC atau konten lainnya di Platform kapan saja dan untuk jangka waktu berapa pun, termasuk selamanya, tanpa pemberitahuan jika demikian UGC atau konten lain yang melanggar prinsip kekayaan intelektual atau pedoman atau kebijakan apa pun yang terkait dengan jasa atau jika Roblox menentukan dalam kebijaksanaannya bahwa ada UGC melakukan atau dapat menyebabkan kerusakan pada jasa atau untuk reputasi Roblox. Roblox tidak berkewajiban apa pun kepada pencipta untuk menanggukhkan apapun UGC.

Pelanggaran dan DMCA Roblox memupuk kreativitas dan menghormati kekayaan intelektual semua pemilik kekayaan intelektual, termasuk kreator. Setiap pemilik hak cipta atau agen dari pemilik hak cipta atau merek dagang (termasuk lainnya kreator yang merupakan pemilik atau agen dari pemilik hak cipta atau merek dagang) yang meyakini bahwa konten apa pun di jasa melanggar hak cipta atau merek dagangnya dan yang keluhannya tidak menjadi perhatian UGC tunduk pada proses Pengaduan Pengguna-ke-Pengguna dapat mengirimkan pemberitahuan sesuai dengan Digital Millennium Copyright Act sebagaimana diuraikan lebih lanjut seperti disebutkan di atas, Roblox memiliki kebijakan penghentian dalam keadaan yang sesuai pengguna siapa yang Roblox tentukan, atas kebijakannya sendiri, adalah pelanggar berulang sebagaimana dimaksud oleh Digital Millennium Copyright Act.

Batasan Penggunaan UGC. terlepas dari kepemilikan pencipta atas UGC (selain Avatar Klasik yang dimodifikasi dan hak untuk menerapkan barang virtual dan UGC lainnya ke Avatar Klasik dan Avatar Klasik yang dimodifikasi). Pencipta harus dalam tidak ada acara yang menggunakan pencipta UGC (dalam media atau format apa pun, termasuk di Platform atau offline): dengan cara yang menyinggung, memfitnah, eksplisit secara seksual, atau tidak menyenangkan (dalam setiap kasus, sebagaimana ditentukan oleh Roblox), sehubungan dengan pernyataan palsu, memfitnah, memfitnah, atau memfitnah tentang Roblox atau sebaliknya dengan cara yang dimaksudkan atau kemungkinan besar untuk meremehkan Roblox atau membuat reputasi buruk Roblox menjadi publik, atau dengan cara yang dimaksudkan atau kemungkinan besar untuk

menyarankan atau menyiratkan bahwa pencipta berafiliasi dengan Roblox atau bahwa Roblox mendukung pencipta atau penggunaannya atas yang berlaku UGC

Selain pembatasan lain yang ditetapkan di sini ketentuan pengguna atau lainnya ketentuan Roblox, pengguna tidak boleh menyewakan, meminjamkan, menjual, mendistribusikan ulang, atau mensublisensikan bagian apa pun dari jasa, menyalin, memodifikasi, mendistribusikan, mempertunjukkan atau menampilkan secara publik, merekayasa balik, membongkar, memodifikasi, atau membuat karya turunan dari jasa atau teknologi terkait atau yang diimplementasikan, mencoba mengakali tindakan teknologi apa pun yang dirancang untuk melindungi jasa atau teknologi yang terkait dengan jasa, merekayasa balik, membongkar, mendekompilasi, mendekode, mengadaptasi, atau mencoba memperoleh atau mendapatkan akses ke jasa kode sumber, seluruhnya atau sebagian (kecuali sebagian dari kode yang terdapat di dalam jasa dirilis sebagai sumber terbuka dan lisensi sumber terbuka yang mengatur kode tersebut secara tegas mengizinkan rekayasa balik, penyalinan, atau modifikasi lainnya), menggunakan jasa untuk membuat konten jahat atau kasar (sebagaimana ditentukan oleh Roblox) atau konten apa pun yang melanggar pedoman atau kebijakan Roblox; atau menggunakan jasa (atau bagiannya atau teknologi apa pun yang terkandung di dalamnya) dengan cara apa pun yang melanggar, menyalahgunakan, atau melanggar kekayaan intelektual apa pun atau hak lain siapa pun, atau yang melanggar undang-undang yang berlaku.

IV. Kesimpulan

Pencipta memberikan Roblox hak dan lisensi abadi, di seluruh dunia, non-eksklusif, bebas royalti (dengan hak untuk mensublisensikan kepada orang atau entitas mana pun, baik pengguna Jasa atau tidak) untuk menghosting, menyimpan, mentransfer, menerjemahkan, melokalkan, menampilkan secara publik, melakukan secara publik (termasuk melalui transmisi audio digital dan melalui basis audiens), mereproduksi (termasuk dalam sinkronisasi waktu dengan gambar visual), memodifikasi, meningkatkan, mendistribusikan, dan menggunakan UGC yang diunggah atau disediakan oleh pembuat konten di jasa seluruhnya atau sebagian (dan merek dagang apa pun yang dimiliki atau dikendalikan oleh pencipta yang dikaitkan dengan dan diunggah ke Roblox oleh pencipta untuk digunakan dengan UGC) pada Platform dan sehubungan dengan jasa dan sebaliknya.

V. Ucapan terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bidang Riset Pengembangan Keilmuan Komisariat Salahuddin Al-Ayyubi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, serta rekan-rekan tim riset mahasiswa, dan tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada bapak Mochammad Tanzil Multazam, S.H.,M.Kn selaku Dosen pengampu mata kuliah hukum cyber dan Hak atas Kekayaan Intelektual, serta ketua program studi hukum Ibu Noor Fatimah Mediawati, S.H.,M.H yang sudah memfasilitasi kegiatan riset ini.

VI. Daftar Pustaka

- Ambarwati, Dewi. “Urgensi pembaharuan Hukum di Era Metaverse Dalam Perspektif Hukum Progresif.” *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (12 September 2022): 151–67. <https://doi.org/10.36636/dialektika.v7i2.1306>.
- Ante, Lennart. “The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum,” 2022, 9.
- Aprianingsih, Atik, Teresia Debby, Iqro Setiawan Jati, dan Ira Fachira. “The Willingness of Motivations to Fund The Visual Game Project: A Case Study in Crowdfunding From Visual Novel Game – Xagia Wars.” *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 31 Januari 2022. <https://doi.org/10.17358/ijbe.8.1.116>.
- Arifin, Zaenal, dan Muhammad Iqbal. “Perlindungan Hukum Terhadap Merek Yang Terdaftar.” *Jurnal Ius Constituendum* 5, no. 1 (13 Mei 2020): 47–65. <https://doi.org/10.26623/jic.v5i1.2117>.
- Atmoko, Dwi. “Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Merek Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek Dan Indikasi Geografis.” *Jurnal Hukum Sasana* 5, no. 1 (14 Mei 2020): 75–86. <https://doi.org/10.31599/sasana.v5i1.93>.
- Balqis, Wizna Gania, dan Budi Santoso. “Arti Penting Perlindungan Merek Terdaftar Bagi Komunitas Penghasil Produk Ekonomi Kreatif.” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 2, no. 2 (10 Mei 2020): 205–21. <https://doi.org/10.14710/jphi.v2i2.205-221>.
- Bao, Hong, dan David Roubaud. “Non-Fungible Token: A Systematic Review and Research Agenda.” *Journal of Risk and Financial Management* 15, no. 5 (8 Mei 2022): 215. <https://doi.org/10.3390/jrfm15050215>.
- Churulaini, Desy. “Edukasi Pendaftaran Merek Kepada Perangkat Desa Dan Pelaku Umkm Menuju Pemulihan Ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sawojajar Kabupaten Lampung Utara.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 2, no. 2 (15 September 2021): 96–101. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1361>.
- Colicev, Anatoli. “How Can Non-Fungible Tokens Bring Value to Brands.” *International Journal of Research in Marketing*, Juli 2022, S0167811622000532. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2022.07.003>.
- Dowling, Michael. “Fertile LAND: Pricing Non-Fungible Tokens.” *Finance Research Letters* 44 (Januari 2022): 102096. <https://doi.org/10.1016/j.frl.2021.102096>.
- Gibson, Johanna. “The thousand-and-second tale of NFTs, as foretold by Edgar Allan Poe.” *Queen Mary Journal of Intellectual Property* 11, no. 3 (2021): 249–69. <https://doi.org/10.4337/qmjip.2021.03.00>.
- Hanifawati, Tri, Utan Sahiro Ritonga, dan Euis Evi Puspitasari. “Popularitas Merek di Sosial Media: Analisis Pengaruh Waktu, Konten, dan Interaksi Merek.” *Esensi: Jurnal Bisnis dan Manajemen* 9, no. 1 (10 Desember 2019): 9–26. <https://doi.org/10.15408/ess.v9i1.9037>.
- Sari, Dina Purnama. “Pemanfaatan Nft Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse” 7 (2022): 9.
- Sudjana, Sudjana. “Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dalam Perspektif Hak Asasi Manusia.” *Jurnal HAM* 10, no. 1 (19 Juli 2019): 69–83. <https://doi.org/10.30641/ham.2019.10.69-83>.
- Wicki-Birchler, David. “NFT und Metaverse: Ausgewählte Aspekte im Schweizer Recht.” *Jusletter-IT*, no. 31-Mai-2022 (2022). <https://doi.org/10.38023/45a71a1a-6bd5-4c14-999d-2c296710c856>.

Yuwono, null Caraka Anto, dan Jeanne Ellyawati. “Anteseden Niat Penggunaan Berkelanjutan Dan Pengaruhnya Pada Niat Merekomendasikan Emedisin Pasca-Pandemi Covid-19.” *Modus* 34, no. 2 (19 September 2022): 224–47. <https://doi.org/10.24002/modus.v34i2.6063>.