

ABSTRACT

The emergence of the Roblox gaming platform, as part of the broader Metaverse phenomenon, has posed significant challenges to trademark protection in Indonesia. On this platform, users frequently buy, sell, and trade virtual items such as clothing and accessories, often incorporating well-known marks without authorization. This practice raises concerns, particularly regarding the application of the Trademarks Act No. 20 of 2016 in regulating the unauthorized use of well-known marks in the Metaverse, an area not explicitly addressed by Indonesian law. The unlicensed use of trademarks in digital environments infringes intellectual property rights, jeopardizes brand reputation, and undermines trademark exclusivity. This research critically examines the Trademark Act in relation to the use of well-known marks on Roblox and explores potential legal protections for trademark holders in virtual spaces. Using a normative juridical approach with a legislative perspective, the study identifies gaps and ambiguities in the current application of the Trademark Act in the digital realm. The findings show that while the Act provides a legal foundation for trademark protection, significant gaps remain in addressing violations on digital platforms. Therefore, this study recommends developing more specific and adaptive regulations to address the rapid technological evolution. Additionally, Roblox is advised to enhance preventive protection measures, such as stricter verification and controls over the use of well-known marks, to prevent violations and protect intellectual property rights in virtual spaces. This research underscores the need for responsive legal frameworks to keep pace with the evolving virtual marketplace.

Keywords: Metaverse, Roblox, Trademark Act, Trademark Protection, Well-Known Marks.

ABSTRAK

Perkembangan platform game Roblox sebagai bagian dari fenomena Metaverse telah membawa tantangan baru dalam hal perlindungan merek di Indonesia. Pada platform ini, pengguna dapat membeli, menjual, dan memperdagangkan barang-barang virtual, seperti pakaian dan aksesoris, yang sering kali menggunakan merek terkenal tanpa izin. Fenomena ini menimbulkan berbagai permasalahan, terutama mengenai bagaimana Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek mengatur penggunaan merek terkenal dalam lingkup Metaverse, yang belum diatur secara eksplisit dalam hukum Indonesia. Penggunaan merek tanpa izin di ruang virtual berpotensi menimbulkan pelanggaran hak kekayaan intelektual, merusak reputasi, dan mengancam eksklusivitas merek-merek terkenal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ketentuan dalam Undang-Undang Merek terkait penggunaan merek terkenal pada platform game Roblox serta untuk mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada pemilik merek dalam dunia virtual. Metode yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan, yang bertujuan untuk menggali ketidakjelasan dalam penerapan hukum merek di lingkungan digital dan tantangannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Undang-Undang Merek memberikan dasar hukum, masih terdapat celah dalam perlindungan hukum terhadap pelanggaran merek di platform digital. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan perlunya regulasi yang lebih spesifik dan adaptif untuk mengatasi perkembangan teknologi yang pesat. Selain itu, Roblox sebagai platform aplikasi juga disarankan untuk meningkatkan upaya proteksi preventif, seperti mekanisme verifikasi dan kontrol yang lebih ketat terhadap penggunaan merek terkenal, guna mencegah pelanggaran lebih lanjut dan melindungi hak kekayaan intelektual di ruang virtual. Penelitian ini juga memberikan wawasan tentang pentingnya regulasi yang responsif terhadap dinamika pasar virtual yang terus berkembang.

Kata Kunci: *Merek Terkenal, Metaverse, Perlindungan Merek, Roblox, Undang-Undang Merek.*