ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)

SKRIPSI

Oleh:

AMIR ALFATH

A1011221262

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)

SKRIPSI

Oleh:

AMIR ALFATH

A1011221262

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)

Tanggung-Jawab Yuridis pada :

AMIR ALFATH

A1011221262

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

Telah disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Hj. Rachmawati.S.H, M.H.	**Dina Karlina, S.H,M.Hum.**
NIP. 196411041989032001	**NIP.197308062000122001**

Disahkan Oleh:

Dekan,

Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum.

NIP. 196610291992022001

Tanggal Lulus: 10 Juni 2026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

FAKULTAS HUKUM

PONTIANAK

2026

Tim Penguji

Jabatan	Nama dan NIP	Pangkat/ Golongan	Tanda Tangan
KETUA PEGUJI I	Rachmawati, S.H,M.H. NIP. 196411041989032001	Pembina Tingkat I/IVb	
SEKRETARIS PENGUJI II	Dina Karlina, S.H,M.Hum. NIP.197308062000122001	Penata Tingkat I/IIId	
PENGUJI I	Dr, Siti Rohani, S.H.,M.Hum NIP. 197509232000032001	Pembina IVa	
PENGUJI II	Devina Puspita Sari, S.H.,M.H NIP. 198912152022032008	Penata Muda Tingkat I/IIIb	

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum

Universitas Tanjungpura

Pontianak

Nomor : 2167/DST/UN22.1/DT.00.10/2026

Tanggal : 08 Juni 2026

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amir Alfath

NIM : A1011221262

Bagian : Hukum Ekonomi

Program Studi : Ilmu Hukum

Judul Skripsi : **ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya ilmiah berupa Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar pustaka.

Pontianak,

Penulis

Amir Alfath

A1011221262

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada *Allah Ta'ala*, karna berkat rahmat, nikmat, dan anugerah-Nya penulis dapat merampungkan skripsi ini. Sholawat beriring doa Penulis hantarkan kepada junjungan kita *Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam* atas segala petunjuk yang telah beliau berikan dalam mempermudah manusia menjalani hari.

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang bermakna dalam hidup saya, teruntuk:

1. Teruntuk mendiang Kakek dan Nenek Penulis. Semoga tulisan ini bisa menjadi salah satu *amal jariyah* untuk kalian. Puluhan, ratusan, bahkan ribuan ucapan terimakasih akan selalu Penulis hantarkan kepada Kakek dan Nenek Penulis yang telah membesarkan serta membimbing penulis sehingga Penulis bisa terus tumbuh sampai sejauh ini. Sosok kalian akan selalu Penulis kenang.
2. Teruntuk Orang Tua Penulis, khususnya Ibu Penulis. Terimakasih banyak telah sabar dan tegar dalam membesarkan dan membimbing Penulis. Banyak pembelajaran yang Penulis dapatkan dari Ibu Penulis sehingga bisa menjadi seperti sosok Penulis sekarang.

3. Kepada Bibi-Bibi serta Paman-Paman Penulis. Terimakasih banyak atas segala bantuan yang dicurahkan ke dalam kehidupan Penulis sedari Penulis kecil hingga Penulis besar. Penulis dapat terus berjuang dan terus maju salah satunya ialah melalui kehadiran dan bantuan kalian.
4. Kepada Abang Penulis dan Sepupu-Sepupu Penulis. Terimakasih banyak untuk kehadiran kalian dalam mengisi kehidupan Penulis dari masa kecil hingga sekarang dan di masa yang akan datang.
5. Trio Silver, yaitu *Handphone*, Motor dan Laptop. Terimakasih telah menunjang dan mempermudah Penulis dalam masa perkuliahan selama ini.
6. Teman-Teman dari Grup *Sea Lead,* Imel, Tanti, Ezra, Nurdi, Ridho, Shima, Wati, Rezi, dan Jumai. Terimakasih telah mengisi hari-hari Penulis selama masa perkuliahan sehingga tidak terasa sepi. Pandangan kalian telah membuka sisi baru kepada Penulis selama masa perkuliahan.
7. Untuk teman-teman di PAKTA dan ACTA. Terimakasih telah menjadi tempat bernaung dan berkembangnya Penulis selama masa perkuliahan.
8. Teruntuk Penulis sendiri. Semoga tulisan ini dapat menjadi batu loncatan menuju hal baik di kehidupan Penulis di masa yang akan datang. Tulisan ini diharapkan dapat menjadi pemantik semangat motivasi bagi Penulis maupun orang lain yang membacanya dalam

proses menjadi individu yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan kasih anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "**ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)**"

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari segala kendala dan hambatan, namun berkat bimbingan dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam berbagai bentuk, sehingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, serta masukan yang berharga dalam proses penyusunan skripsi ini. Baik secara langsung maupun tidak langsung, setiap bantuan dan dorongan yang diberikan sangat berarti bagi penulis.

Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Garuda Wiko, S.H., M.Si., FCBArb. Selaku Rektor Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Ibu Siti Rohani, S.H., M.Hum selaku ketua Bagian Program Studi Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak dan selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan terkait dengan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Evi Purwanti, S.H., LL.M selaku Ketua Program Studi Sarjana Hukum Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.
5. Bapak Dr. Qahar Awaka, S.H., LL.M. Selaku Dosen pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dalam proses perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Ibu Hj. Rachmawati, S.H.,M.H.. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dina Karlina, S.H.,M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan banyak masukan, arahan, bimbingan, serta saran yang sangat membantu sejak saat penulis memulai penulisan proposal serta tahap penyusunan skripsi ini.

8. Ibu Devina Puspita Sari, SH. M.H. Selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan terkait dengan penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah mengajar, mendidik dan memberikan ilmu yang tak terhingga untuk penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak dan Ibu serta teman-teman *Perennial Law* yang telah menemani dan membersamai penulis selama masa penyusunan hingga dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha, Akademik serta karyawan di Lingkungan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak, yang senantiasa mengurus segala kebutuhan dan keperluan penulis dalam proses seminar serta penelitian penulisan skripsi.
12. Seluruh teman-teman dari berbagai macam komunitas dari gim *Roblox* yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman Fakultas Hukum Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.

Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Fakultas Hukum Jurusan Ilmu Hukum universitas Tanjungpura. Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dalam bentuk

kajian teoritis, maupun dalam analisis pengolahan data. Oleh karena itu, semua kritik dan saran akan penulis terima dengan besar hati.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas berlipat ganda semua kebaikan bapak/ibu, orang tua, keluarga dan sahabat yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah Ilmu Pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua yang membacanya, maupun perkembangan Ilmu Hukum pada umumnya dan Hukum Ekonomi khususnya.

Pontianak,

Penulis,

Amir Alfath

A1011221262

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI xi

ABSTRAK xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

Latar Belakang 1

Rumusan Masalah 5

Tujuan penelitian 6

Manfaat Penelitian 6

Keaslian Penelitian 7

Kerangka Teori 10

Kerangka Konsep 14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 18

Tinjauan Umum Perlindungan Hukum 18

Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual 20

Tinjauan Umum Hak Cipta 23

Tinjauan Umum Terkait Seni Musik atau lagu 32

Tinjauan Umum Tanggung Jawab Hukum 34

Tinjauan Umum Tentang Permainan (Gim) Daring 36

Tinjuan Umum *Roblox* 38

BAB III METODE PENELITIAN 42

Jenis Penelitian 42

Jenis Data 42

Metode Analisa Data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47

Kebijakan Pada Platform *Roblox* Terhadap Perlindungan Hak Cipta Di Bidang Musik 47

Penerapan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 9 Ayat (2) Dalam Memberikan Perlindungan Hak Cipta Dalam Platform *Roblox* 56

BAB V PENUTUP 64

Kesimpulan 64

Saran 65

DAFTAR PUSTAKA 66

Buku 66

Artikel Jurnal Skripsi 67

Dokumen Hukum 68

Website 68

LAMPIRAN 70

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberikan perubahan yang signifikan. Salah satu hasil perkembangan tersebut ialah hadirnya platform permainan (gim) daring (*online*), yaitu *Roblox*. Fitur Unggahan Audio dalam platform *Roblox* memungkinkan pengunggahan karya musik. Hal tersebut menimbulkan persoalan hukum ketika karya musik yang di upload tanpa izin pencipta terlebih dahulu. Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap karya musik pada platform permainan daring berbasis UGC ditinjau dari hukum positif Indonesia dan kebijakan internal platform digital.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Bahan hukum yang digunakan terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan non-hukum yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Penelitian ini mengkaji berbagai regulasi yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta, khususnya Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, serta kebijakan internal *Roblox* berupa *Terms of Use, Community Standards*, dan Perjanjian Lisensi Unggahan Audio.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebijakan perlindungan hak cipta pada platform *Roblox* masih memiliki celah yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menggunakan lagu tanpa izin dari pencipta. Meskipun Roblox telah menyediakan mekanisme pelaporan pelanggaran hak cipta melalui *Rights Manager* dan sistem penghapusan konten. Selain itu, Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta melalui Pasal 9 Ayat (2), yang diperkuat dengan Putusan Mahkamahh Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023 dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020, pada dasarnya telah memberikan dasar hukum terhadap perlindungan hak cipta pada platform digital berbasis UGC.

Kata Kunci : Perlindungan Hukum, Seni Musik , *Roblox*

ABSTRACT

Technological developments have brought about significant changes. One result of this development is the emergence of the online gaming platform Roblox. The Audio Upload feature on the Roblox platform allows users to upload musical works. This raises legal issues when musical works are uploaded without the prior consent of the creator. The aim of this research is to analyse the legal protection of musical works on UGC-based online gaming platforms from the perspective of Indonesian positive law and the internal policies of digital platforms.

This study employs a normative legal research method using both a statutory and a conceptual approach. The legal materials used consist of primary, secondary and non-legal sources obtained through a literature review. This study examines various regulations relating to copyright protection, specifically Law No. 28 of 2014 on Copyright, Regulation of the Minister of Communication and Information Technology No. 5 of 2020 on Private-Sector Electronic System Operators, as well as Roblox's internal policies in the form of Terms of Use, Community Standards, and the Audio Upload Licence Agreement.

The findings of the study indicate that Roblox's copyright protection policies still contain loopholes that allow users to upload and use songs without the creators' permission. Although Roblox has provided mechanisms for reporting copyright infringements via Rights Manager and a content removal system. Furthermore, Undang – Undang *Number* 28 *of* 2014 *about Copyright thorugh* 9 (2)*, reinforced by* Mahkamahh Konstitusi *Number* 84/PUU-XXI/2023 *and Regulation of the Minister of Communication and Information Technology No. 5 of 2020, has essentially provided a legal basis for copyright protection on UGC-based digital platforms.*

Keywords: Legal Protection, Music, Roblox

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat perubahan yang signifikan terhadap cara manusia dalam memproduksi, mendistribusikan dan menggunakan karya cipta, khususnya di bidang musik. Digitalisasi tidak hanya mempermudah akses terhadap karya musik, tetapi juga melahirkan metode distribusi baru yang berbasis platform digital. Perkembangan ini menimbulkan tantangan hukum tersendiri, terutama terkait perlindungan hak cipta dalam ruang digital yang bersifat terbuka, lintas batas negara, dan melibatkan banyak subjek hukum.

Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya platform Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) berbasis *User Generated Content* (UGC), yaitu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengunggah, dan mendistribusi konten secara mandiri. Pasal 1 Ayat (7) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Perkominfo) Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, menyatakan Penyelenggara PSE Lingkup Privat *User Generated Content* adalah PSE Lingkup Privat yang penyediaan, penayangan, pengunggahan, dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektroniknya dilakukan oleh Pengguna Sistem Elektronik

Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya platform PSE privat berbasis *User Generated Content* (UGC), yaitu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengunggah, dan mendistribusi konten secara mandiri. *Roblox* merupakan salah satu contoh platform UGC dalam bentuk permainan daring (*online game*) yang menyediakan ruang virtual bagi penggunanya untuk menciptakan dunia digital, *server*, serta berbagai konten digital, termasuk audio berupa efek suara dan musik. Dalam praktiknya, fitur ini memungkinkan terjadinya pemutaran musik di dalam *server Roblox* yang dapat diakses oleh banyak pengguna lain. Pemutaran musik dalam platform *Roblox* menimbulkan persoalan hukum ketika musik yang digunakan merupakan lagu-lagu populer yang dilindungi Hak Cipta dan diputar tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan seperangkat aturan hukum di bidang kekayaan intelektual yang khusus mengatur perlindungan terhadap karya seni, sastra dan ilmu pengetahuan yang dihasilkan manusia. Atas karya-karya tersebut melahirkan "hak eksklusif" yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Kedua jenis hak ini memberikan kewenangan kepada Pencipta untuk mempublikasikan dan memperbanyak karyanya.[1]

---

[1] Fakhri Dwi Proyono, Perlindungan Hukum Karya Cipta Musik terhadap Musisi Remik Ditinjau dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dan Fatwa DSN-MUI Nomor:1/MUNAS VII/MUI/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), Skripsi (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah,2023).

McKeough, Stewart berpendapat bahwa perlindungan hak cipta adalah konsep dimana pencipta, seperti seniman, musisi atau pembuat film memiliki hak untuk memanfaatkan karyanya dan dapat memberi izin kepada pihak lain dan/atau melarang pihak lain menyalin atau meniru karya tersebut.[2] Tindakan pelanggaran berpotensi melanggar hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam Pasal 9 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya mengenai hak untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaan, yang di atur dalam Pasal 9 Ayat (2) Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Kebijakan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan lagu atau musik pada platform digital, termasuk Roblox, pada dasarnya harus memperoleh izin dari pencipta apabila penggunaan tersebut termasuk ke dalam hal yang di atur dalam Pasal 9 Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014. Persoalan menjadi semakin kompleks karena konten musik tersebut diunggah oleh pengguna, sementara *Roblox* berperan sebagai penyedia platform.

Dalam Pasal 10 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, melalui putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023 menetapkan bahwa platform digital yang berbasis *User Generated Content* (UGC) dimaknai sebagai "tempat perdagangan". Hal ini menekankan bahwa *User Generated Content* (UGC) sebagai perluasan dan/atau media publikasi hak cipta maka, platform digital tersebut

[2] Jill McKeough, Andrew Stewart. (1991) "Intellectual Property In Australia", cetakan kedua, Australia; Butterworths. Hlm. 146.

memiliki tanggung jawab atas segala bentuk pelanggaran kekayaan intelektual yang terjadi di situs teknologi mereka.[3]

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana kebijakan *Roblox* dapat melindungi Hak Cipta khususnya musik terhadap pengguna (*user)* sebagai pengunggah konten dan *Roblox* sebagai pengelola platform. Di satu sisi, *Roblox* memperoleh manfaat ekonomi dari keberlangsungan platformnya, namun di sisi lain, konten yang berpotensi melanggar hak cipta dihasilkan oleh pihak ketiga. Permasalahan serupa juga tercermin dalam gugatan yang diajukan oleh *National Music Publishers Association* (NMPA) terhadap *Roblox* di Amerika Serikat, yang menyoroti penggunaan musik berhak cipta secara tidak sah pada platform tersebut.[4] Meskipun gugatan tersebut berada dalam rezim hukum asing, kasus ini menunjukkan bahwa pemanfaatan musik pada platform UGC merupakan isu hukum yang bersifat global.

Dalam konteks hukum Indonesia, muncul pertanyaan apakah pengaturan dalam Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memadai untuk memberikan perlindungan terhadap hak cipta di bidang musik yang digunakan dalam platform permainan daring seperti *Roblox*. Selain itu, perlu dikaji bagaimana mekanisme kebijakan yang

---

[3] Auda, Siti (2025) *Implikasi User Generated Content (UGC) Sebagai Perluasan Media Publikasi Hak Cipta Berdasarkan Perundang-undangan.* S1 thesis, UNIVERSITAS JAMBI. Hlm. 11.

[4] Dhirendra Tripathi. 2021. "*Roblox* Kena Gugatan Hak Cipta $200 Juta dari Perusahaan Label Musik". Diakses melalui https://id.investing.com/news/stock-market-news/*roblox*-kena-gugatan-hak-cipta-200-juta-dari-perusahaan-label-musik-2095688. (Diakses pada 13 Des 2025).

dilakukan oleh *Roblox* dalam mencegah dan menanggulangi pelanggaran hak cipta, serta sejauh mana kebijakan tersebut sejalan dengan ketentuan hukum hak cipta yang berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi relevan untuk mengkaji Perlindungan Hak Cipta di bidang musik pada Platform Permainan Daring ditinjau dari Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014, baik dari aspek pengaturan hukum nasional maupun dari peran kebijakan platform digital itu sendiri dalam mengawasi penggunaan karya cipta. Namun, penelitian ini difokuskan pada penggunaan lagu berhak cipta tanpa izin yang berkaitan dengan perizinan yang diatur dalam Pasal 9 Ayat (2) Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai hukum hak cipta dalam menghadapi tantangan teknologi dan model distribusi konten berbasis UGC.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas yang telah dikemukakan penulis, menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kebijakan pada platform *Roblox* terhadap perlindungan Hak Cipta di bidang musik sudah memadai?
2. Bagaimana penerapan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 dalam memberikan perlindungan Hak Cipta dalam platform *Roblox*?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kebijakan pengaturan *Roblox* sudah memadai atau tidak dalam melindungi Hak Cipta khususnya pada bidang musik.
2. Untuk menganalisis Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 dalam memberikan perlindungan hukum bagi pencipta lagu terhadap penggunaan tanpa izin di platform *Roblox* berdasarkan hukum positif Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian melalui Skripsi berjudul "**ANALISIS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU PADA PLATFORM PERMAINAN DARING DITINJAU DARI UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS PLATFORM *ROBLOX*)**" diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan Ilmu Hukum, khususnya di bidang Hak Kekayaan Intelektual, dengan studi kasus mengenai Perlindungan Hak Cipta di bidang musik terhadap platform digital dengan basis sistem *User Generated Content* (UGC). Selain itu juga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur

hukum mengenai interpretasi dan implementasi Undang – Undang Hak Cipta dalam konteks perlindungan karya musik di era digital. Terakhir, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber untuk penelitian selanjutnya yang membahas mengenai perlindungan industri musik khususnya terkait platform digital dan gim.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan pemahaman dan masukan kepada pencipta lagu, pemain gim, serta regulator mengenai batasan dalam penggunaan lagu di platform digital. Selain itu, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu mengurangi potensi pelanggaran hak cipta lagu pada platform digital dan gim di masa mendatang.

E. Keaslian Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah diteliti, sehingga dapat dilihat bahwa penulisan ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

1. Skripsi: Nurul Rifdah Anwar (2021) "Perlindungan Terhadap Konten yang Diunggah Tanpa Izin Dari Pemegang Hak Cipta di Situs Berbasis *User Generated Content* (UGC)"

    1. Persamaan

    Pada penelitian ini membahas tentang bentuk perlindungan hukum terhadap konten yang diunggah tanpa izin dari pemegang Hak Cipta di situs berbasis *User Generated Content* (UGC) dan

akibat hukum terhadap pelaku yang mengunggah konten tanpa izin dari pemegang Hak Cipta di situs berbasis *User Generated Content* (UGC)

2. Perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan terletak pada platform yang diteliti, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Rifdah Anwar berfokus pada situs, sedangkan penulis berfokus pada platform gim daring dalam hal ini *Roblox*.

2. Jurnal: GDE ARYA SURYA DHARMA, KADEK JULIA MAHADEWI (2023) "Perlindungan Hak Cipta Dalam Industri Musik Digital di Indonesia: Studi Normatif Terhadap Perlindungan Hak Cipta Penggunaan Musik Digital"

1. Persamaan

Dari topik yang dibahas sama-sama membahas secara mendalam mengenai perlindungan hak cipta di bidang lagu di dunia digital secara sutdi normatif dengan mengkaji dan menganalisis perundang-undangan terkait hak cipta.

2. Perbedaan

Pada jurnal tersebut, penelitian berfokus pada pembahasan hukum secara luas terhadap perlindungan hak cipta pada industri musik digital di Indonesia, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada

perlindungan hak cipta ke salah satu platform, dalam hal ini, yaitu platform *Roblox*. Kemudian, penelitian di dalam jurnal tersebut berfokus kepada norma-norma hukum yang mengatur perlindungan hak cipta, sedangkan penelitian ini berfokus kepada kebijakan platform *Roblox* dalam penggunaan lagu.

3. Jurnal: ZANUAR DWI HERAWATI, ANNISA NURSABILA, LUTFIAH LISTARI, RISMA SYINTIA PUTRI, SHAKIRA IDELIA, MUSTAQIM (2023) "Perlindungan Hak Cipta Lagu Pada Platform Musik Digital: Studi Kasus Tina Toon Berdasarkan Undang – Undang Hak Cipta"

    1. Persamaan

    Dari Jurnal tersebut, penelitian sama-sama menggunakan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai dasar hukum utama dalam menganalisis perlindungan hak cipta terhadap pencipta lagu.

    2. Perbedaan

    Topik yang dibahas di Jurnal tersebut, penelitian berfokus pada pelanggaran hak cipta dalam industri musik digital konvensional, seperti aransemen lagu, distribusi musik digital, serta pertanggungjawaban pihak label dan artis. Sedangkan, penelitian ini berfokus kepada perlindungan hak cipta terhadap platform permainan daring *Roblox* yang berbasis *User Generated Content* (UGC).

F. Kerangka Teori

1. Pengertian Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum menurut Satjipto Radardjo adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam kepentingannya tersebut.[5] Perwujudan hukum sebagai upaya melindungi kepentingan, hak dan harkat serta martabat setiap subjek hukum terhadap segala bentuk pelanggaran, kesewenang-wenangan, maupun gangguan yang dapat merugikan subjek hukum.

Perlindungan terhadap masyarakat mempunyai banyak aspek yang salah satunya adalah perlindungan Hukum. Perlindungan hukum bagi setiap warga Negara Indonesia tanpa terkecuali, dapat ditemukan dalam Undang – Undang dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, untuk itu setiap produk yang dihasilkan oleh legislatif harus senantiasa mampu memberikan jaminan perlindungan hukum bagi semua orang, bahkan harus mampu menangkap aspirasi hukum dan keadilan yang berkembang di masyarakat. Hal tersebut, dapat dilihat dari ketentuan yang mengatur tentang adanya persamaan kedudukan hukum bagi setiap warga Negara Indonesia tanpa terkecuali.

[5] Satjipto Radardjo, Membedah Hukum Progresif, Cet-3, Jakarta; Kompas, 2008. Hlm. Ix.

2. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual beristilah Hak atas kepemilikan intelektual merupakan terjemahan yang lebih tepat dari *intellectual property right* karena kepemilikan menunjukan yang lebih tepat digunakan dari pada menggunakan istilah kekayaan.[6] Istilah tersebut sejalan dengan konsep hukum di Indonesia yang menerapkan istilah milik atas benda dipunyai seseorang.

Hak Atas Kekayaan Intelektual terjemahan dari *intelectuelle eigendom* (dalam bahasa Belanda) *intellectual property right* (dalam bahasa Inggris) yang diartikan sebagai hak khusus yang dimiliki oleh manusia atas hasil buah pikirannya.[7] Konsep hukum ini di Indonesia lebih dikenal atau digunakan dengan istilah Hak Kekayaan Intelektual.

3. Pengertian Hak Cipta

Pasal 1 Angka 1 Undang – undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta berbunyi Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang - undangan.

Pasal 1 Angka 3 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan bahwa Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di

[6] Ahmad M Ramli., (2000), Hak atas Kekayaan Intelektual Teori Dasar Perlindungan Dasar Rahasia Dagang, Cetakan Pertama, Bandung; Mandar Maju. Hlm. 23.
[7] Ranti Fauza Mayan. (2004), Perlindungan Desain Industri Diindonesia Dalam Era Perdagangan Bebas, Cetakan Pertama, Jakarta; Grasindo. Hlm. 11.

bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Hak cipta adalah perlindungan hukum yang diberikan untuk karya asli dari pengarang. Hak cipta melindungi berbagai jenis karya kreatif termasuk musik, film, gambar, dan buku di antara lainnya.[8]

4. Pengertian Seni Musik atau Lagu

Penjelasan Pasal 12 Ayat (1) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 menyatakan bahwa lagu atau musik diartikan sebagai karya yang bersifat utuh sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair atau lirik, dan arasemennya termaksud notasi.

Karya lagu atau musik merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi menurut penjelasan Pasal 40 Ayat (1) Huruf d Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta menyatakan bahwa yang dimaksud dengan lagu atau musik dengan atau tanpa teks diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang bersifat utuh.

5. Pengertian Tanggung Jawab Hukum

Dalam Bahasa Indonesia, kata tanggung jawab berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut,

---

[8] Roblox, DMCA Guidelines, Roblox Creator Hub, https://create.roblox.com/docs/id-id/production/publishing/dmca-guidelines (diakses 14 Mei 2026)

dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya). Menanggung diartikan sebagai bersedia memikul biaya (mengurus, memelihara), menjamin, menyatakan keadaan kesediaan untuk melaksanakan kewajiban.

Tanggung jawab secara etimologi merupakan kewajiban terhadap segala sesuatunya atau fungsi menerima pembebanan sebagai akibat tindakan sendiri atau pihak lain. Sedangkan pengertian tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (jika terjadi sesuatu dapat dituntut, dipersalahkan, diperkarakan dan sebagainya).

6. Pengertian Gim Daring

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, kemudian diserap ke bahasa indonesia dengan sebutan, gim. Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.[9]

Menurut Samuel, *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual

[9] Samuel, Henry. (2010). Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. Yogyakarta: Gramedia. Hlm 18.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini.[10]

7. Pengertian *User Generated Content* (UGC)

User Generated Content (UGC) merupakan konten berisi informasi yang dibuat oleh pengguna atau sering disebut juga dengan user dalam media komunikasi.[11]

Pasal 1 Ayat (7) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Perkominfo) Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, memberikan definisi Penyelenggara PSE Lingkup *User Generated Content*, yang berbunyi;

> *"*Penyelenggara PSE Lingkup Privat *User Generated Content* adalah PSE Lingkup Privat yang penyediaan, penayangan, pengunggahan, dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektroniknya dilakukan oleh Pengguna Sistem Elektronik".

G. Kerangka Konsep

Gambar 1.1

Kerangka Konsep

---

[10] *ibid*.

[11] Bruns Axel. (Maria Anasthasia Rayinda & Irwansyah, "Pengaruh User Generated Content Terhadap Perilaku Para Foodie Pengguna Media Sosial", Jurnal Komunikasi dan Kajian Media, Volume 3. No 2, Oktober 2019, Hlm. 119.

JUDUL

Analisis Perlindungan Hak Cipta Lagu Pada Platform Permainan Daring ditinjau Dari Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC) (Studi Kasus Platform *Roblox*)

REGULASI

Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC)

FENOMENA

Pendistribusian musik dengan Hak Cipta di Platform *Roblox*

Apakah kebijakan pengaturan pada platform *Roblox* terhadap perlindungan Hak Cipta di bidang musik sudah memadai?

Bagaimana penerapan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 9 Ayat (2) dalam memberikan perlindungan Hak Cipta dalam platform *Roblox*?

OUTPUT

Mendeskripsikan identifikasi penerapan pelaksanaan UUHC pada platform gim *Roblox* dan upaya perlindungan hukum melalui kebijakan platform *Roblox* terhadap karya musik dengan Hak Cipta

Sumber: Penulis 2026

Kerangka konsep dalam penelitian ini dibangun untuk menganalisa bentuk perlindungan hak cipta di bidang lagu terhadap platform *Roblox* dari perspektif yuridis dan regulasi yang ada di dalam *Roblox*. Penelitian ini akan diawali dengan pembahsan kebijakan dalam platform *Roblox* yang berkaitan dengan unggahan Audio. Kemudian pemahaman peran hak cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pencipta karya yang telah dilindungi oleh hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Pada pembahasan ini, penulis ingin mengkaji apalah regulasi yang ada bisa mengakomodir perlindungan hak cipta di bidang musik terhadap platform gim yang berbasis *user generate content* (UGC) dalam pembahasan ini, yaitu *Roblox*. Oleh sebab itu kerangka konsep ini akan menghubungkan teori-teori hukum seperti perlindungan hukum, dan hak cipta beserta fakta-fakta hukum yang valid serta relevan terhadap penelitian ini.

Alur penelitian ini akan mengkaji sejauh mana regulasi yang ada dalam hal ini Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai alat hukum dapat melindungi hak eksklusif pencipta lagu terhadap platform gim *Roblox* berbasis *User Generated Content* (UGC). Selanjutnya, mengidentifikasi identifikasi kebijakan platform *Roblox* dan pemain dalam pemutaran musik dengan hak cipta yang terjadi di platform *Roblox*. Selain itu, penelitian ini akan mempertimbangkan aspek perjanjian antara pihak-pihak terkait untuk memahami dasar hukum dari bentuk pertanggung jawaban, tetapi juga memberikan analisis lebih dalam untuk mengkritisi kerangka hukum di

Indonesia terhadap perlindungan hak cipta khususnya musik di era dinamika industri musik yang semakin modern serta memberikan sisi hukum adil.