

APA SAJA YANG BISA DIPATENKAN

Oleh:

Dr. Ir. Purwadi, MS.
Ketua Sentra KI LPPM UB

PATEN



SEBAGIAN DARI
KEKAYAAN INTELEKTUAL

PERKEMBANGAN ISTILAH

1. Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI)
2. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)
3. Kekayaan Intelektual (KI)

KEKAYAAN INTELEKTUL DI INDONESIA

1. HAK CIPTA
2. PATEN
3. MEREK
4. INDIKASI GEOGRAFI
5. DESAIN INDUSTRI
6. DESAIN TATA LETAK SIRKUIT TERPADU
7. RAHASIA DAGANG
8. PERLINDUNGAN VARIETAS TANAMAN

PATEN

- Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

INVENSI

Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

LISENSI

Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Paten, baik yang bersifat eksklusif maupun noneksklusif, kepada penerima lisensi berdasarkan perjanjian tertulis untuk menggunakan Paten yang masih dilindungi dalam jangka waktu dan syarat tertentu.

ROYALTI

Royalti adalah imbalan yang diberikan untuk penggunaan hak atas Paten.

IMBALAN

Imbalan adalah kompensasi yang diterima oleh pihak yang berhak memperoleh Paten atas suatu Invensi yang dihasilkan, dalam hubungan kerja atau Invensi yang dihasilkan baik oleh karyawan maupun pekerja yang menggunakan data dan/atau sarana yang tersedia dalam pekerjaannya sekalipun perjanjian tersebut tidak mengharuskannya untuk menghasilkan Invensi atau Pemegang Paten atas Invensi yang dihasilkan oleh Inventor dalam hubungan dinas atau Pemegang Paten dari Penerima Lisensi-wajib atau Pemegang Paten atas Paten yang dilaksanakan. oleh Pemerintah.

PASAL 2

Pelindungan Paten meliputi:

- a. Paten; dan
- b. Paten sederhana.

PASAL 3

(1) Paten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 huruf a diberikan untuk Invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri.

(2) Paten sederhana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 huruf b diberikan untuk setiap Invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri.

PASAL 4

Invensi tidak mencakup:

- a. kreasi estetika;
- b. skema;
- c. aturan dan metode untuk melakukan kegiatan:
 - 1. yang melibatkan kegiatan mental;
 - 2. permainan; dan
 - 3. bisnis.

PASAL 4

- d. aturan dan metode yang hanya berisi program komputer;
- e. presentasi mengenai suatu informasi; dan
- f. temuan (discovery) berupa:
 1. penggunaan baru untuk produk yang sudah ada dan/ atau dikenal; dan/atau
 2. bentuk baru dari senyawa yang sudah ada yang tidak menghasilkan peningkatan khasiat bermakna dan terdapat perbedaan struktur kimia terkait yang sudah diketahui dari senyawa.



Invensi yang Dapat Diberi Paten

PASAL 5

(1) Invensi dianggap baru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1) jika pada Tanggal Penerimaan, Invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang diungkapkan sebelumnya.

(2) Teknologi yang diungkapkan sebelumnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan teknologi yang telah diumumkan di Indonesia atau di luar Indonesia dalam suatu tulisan, uraian lisan atau melalui peragaan, penggunaan, atau dengan cara lain yang memungkinkan seorang ahli untuk melaksanakan Invensi tersebut sebelum:

- a. Tanggal Penerimaan; atau
- b. tanggal prioritas dalam hal Permohonan diajukan dengan Hak Prioritas.

(3) Teknologi yang diungkapkan sebelumnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

mencakup dokumen Permohonan lain yang diajukan di Indonesia yang dipublikasikan pada atau setelah Tanggal Penerimaan yang pemeriksaan substantifnya sedang dilakukan, tetapi Tanggal Penerimaan tersebut lebih awal daripada Tanggal Penerimaan atau tanggal prioritas Permohonan.

PASAL 6

(1) Dikecualikan dari ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (2), Invensi tidak dianggap telah diumumkan jika dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum Tanggal Penerimaan, Invensi telah:

- a. dipertunjukkan dalam suatu pameran resmi atau dalam suatu pameran yang diakui sebagai pameran resmi, baik yang diselenggarakan di Indonesia maupun di luar negeri;
- b. digunakan di Indonesia atau di luar negeri oleh Inventornya dalam rangka percobaan dengan tujuan penelitian dan pengembangan; dan/atau
- c. diumumkan oleh Inventornya dalam:
 - 1. sidang ilmiah dalam bentuk ujian dan/atau tahap ujian skripsi, tesis, disertasi, atau karya ilmiah lain; dan/atau
 - 2. forum ilmiah lain dalam rangka pembahasan hasil penelitian di lembaga pendidikan atau lembaga penelitian

(2) Invensi juga tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam waktu 12 (dua belas) bulan sebelum Tanggal Penerimaan, ada pihak lain yang mengumumkan dengan cara melanggar kewajiban untuk menjaga kerahasiaan Invensi tersebut.

PASAL 7

(1) Invensi mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.

(2) Untuk menentukan suatu Invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat Permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.

PASAL 8

Invensi dapat diterapkan dalam industri jika Invensi tersebut dapat dilaksanakan dalam industri sebagaimana diuraikan dalam Permohonan.

Invensi yang Tidak Dapat Diberi Paten Pasal 9

Invensi yang tidak dapat diberi Paten meliputi:

- a. proses atau produk yang pengumuman, penggunaan, atau pelaksanaannya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, agama, ketertiban umum, atau kesusilaan;
- b. metode pemeriksaan, perawatan, pengobatan dan/atau pembedahan yang

PASAL 9

- c. teori dan metode di bidang ilmu pengetahuan dan matematika;
- d. makhluk hidup, kecuali jasad renik; atau
- e. proses biologis yang esensial untuk memproduksi tanaman atau hewan, kecuali proses nonbiologis atau proses mikrobiologis.

PASAL 1

1. 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 peraturan perundang-undangan.

2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

3. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

20. Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.

21. Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.

Ciptaan yang Dilindungi Pasal 40

1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis Jainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan Pendidikan dan ilmu pengetahuan;

d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;

e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;

g. karya seni terapan;

h. karya arsitektur;

1. peta;

j. karya seni batik atau seni motif Jain;

k. karya fotografi;

l. Potret;

m. karya sinematografi;

n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;

o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;

p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;

q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;

r. permainan video; dan

s. Program Komputer.