

KOMPUTER & MASYARAKAT



UNIVERSITAS
INABA

MODUL – BAB X

Komputer & Masyarakat

Dany Yudha Krisna, S.Kom, M.Si.



BAB X

HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

1. Tujuan

- a. Mahasiswa dapat menjelaskan apakah itu HAKI
- b. Mahasiswa dapat memberikan gambaran hal-hal yang bisa di HAKI kan
- c. Mahasiswa dapat memberikan gambaran proses pengurusan HAKI

2. Materi

a. Pengertian

Pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak yang berasal dari hasil kegiatan intelektual manusia yang memiliki manfaat ekonomi. HKI dalam dunia internasional dikenal dengan nama *Intellectual Property Rights (IPR)* yaitu hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk kepentingan manusia. Konsep dasar tentang HaKI berdasarkan pada pemikiran bahwa karya intelektual yang telah diciptakan atau dihasilkan manusia memerlukan pengorbanan waktu, tenaga dan biaya. Pada intinya Pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan *Intellectual Property Rights (IPR)* adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.



Seseorang bebas untuk mengajukan permohonan atau mendaftarkan Hak Atas Kekayaan Intelektual atau tidak. Hak eksklusif yang diberikan negara kepada individu pelaku HKI (inventor, pencipta, pendesain, dan sebagainya) tidak lain dimaksud sebagai penghargaan atas hasil karya (keaktivitas)nya dan agar orang lain terangsang untuk lebih lanjut mengembangkan lagi, sehingga dengan sistem HKI tersebut kepentingan masyarakat ditentukan melalui mekanisme pasar.

b. Tujuan

Berdasarkan pengertian ini maka perlu adanya penghargaan atas hasil karya yang telah dihasilkan yaitu

- a. perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual tersebut. mendorong dan
- b. penumbuhkembangkan semangat terus berkarya dan mencipta.
- c. Cakupan HAKI Objek perlindungan hukum yang diatur dalam HaKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Secara garis besar HaKI dibagi dalam 2 (dua) bagian, yaitu: 1. Hak Cipta (copyright); 2. Hak kekayaan industri (industrial property rights)

Hak kekayaan industri (industrial property rights) mencakup beberapa bentuk sebagai berikut :

- a. Paten (patent);
- b. Paten Sederhana;
- c. Desain industri (industrial design);



- d. Merek (trademark);
- e. Penanggulangan praktek persaingan curang (repression of unfair competition);
- f. Desain tata letak sirkuit terpadu (layout design of integrated circuit);
- g. Rahasia dagang (trade secret).

c. HAK CIPTA

Hak Cipta didefinisikan merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (art and literary) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta, mengingat Hak Cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal

Ciptaan yang dapat dilindungi :

1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;



3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
7. Arsitektur;
8. Peta;
9. Seni Batik;
10. Fotografi;
11. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Sumber lain (<https://penelitian.ugm.ac.id/pencatatan-hak-cipta/>) mengenai hal ciptaan yang bisa di HAKI Kan adalah sebagai berikut :

| No | Jenis Ciptaan | File Contoh Ciptaan alat bukti permohonan |
|----|------------------|--|
| 1 | Buku | karya tulis lengkap (sampul depan dan belakang, daftar isi, isi karya tulis dan penutup) |
| 2 | Program Komputer | Manual penggunaan program dan source code |

| | | |
|----|---|--|
| 3 | Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu; | Suara/e-book |
| 4 | Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; | Buku Panduan |
| 5 | Lagu atau musik dengan atau tanpa teks; | Suara/Partitur not balok atau not angka |
| 6 | Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; | Video/Pola lantai/Screenshoot |
| 7 | Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan; | Foto/gambar |
| 8 | Arsitektur | Foto/gambar |
| 9 | Peta | Foto/Gambar/program |
| 10 | Seni batik | Foto/Gambar |
| 11 | Fotografi | Foto/Gambar |
| 12 | Sinematografi | Video/Screenshoot (min. 10 frame) |
| 13 | Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan. | karya tulis lengkap (sampul depan dan belakang, daftar isi, isi karya tulis dan penutup) |
| 14 | Database | File Database |



| | | |
|----|--|-----------------------------------|
| 15 | Rekaman Suara atau rekaman bunyi yang dihasilkan oleh Produser rekaman | Audio |
| 16 | Karya Siaran yang dihasilkan oleh Lembaga Penyiaran | Video/Screenshoot (min. 10 frame) |

d. Masa Perlindungan Hak Cipta

Masa berlaku perlindungan hak cipta adalah sebagai berikut :

1. Perlindungan Hak Cipta : Seumur Hidup Pencipta + 70 Tahun.
2. Program Komputer : 50 tahun Sejak pertama kali dipublikasikan.
3. Pelaku : 50 tahun sejak pertama kali di pertunjukkan.
4. Produser Rekaman : 50 tahun sejak Ciptaan di fiksasikan.
5. Lembaga Penyiaran : 20 tahun sejak pertama kali di siarkan.

e. Paten

1. Pengertian Paten

Undang-undang No. 13 Tahun 2016 (Abdul Atsa, Tentang Paten memberikan perlindungan hukum terhadap penemuan dalam bidang teknologi baik berupa proses maupun produk. Paten diberikan terhadap karya atau ide penemuan (invensi) di bidang teknologi, yang setelah diolah dapat menghasilkan suatu produk maupun hanya merupakan proses saja. Paten diberikan terhadap karya atau ide penemuan (invensi) di bidang teknologi, yang setelah diolah dapat



menghasilkan suatu produk maupun hanya merupakan proses saja, kemudian bila didayagunakan akan mendatangkan manfaat ekonomis pula.

Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.

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

2. Invensi dapat dipatenkan jika invensi tersebut memenuhi persyaratan berikut :

Arti kata Invensi menurut KKBI: penciptaan atau perancangan sesuatu yang sebelumnya tidak ada; reka cipta
contoh: “hal itu mendorong invensi teknologi lain yang dapat menghemat bahan dan tenaga”

1. Baru. Jika pada saat pengajuan permohonan Paten invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang diungkapkan sebelumnya;
2. Mengandung langkah inventif. Jika invensi tersebut merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik;
3. Dapat diterapkan dalam industri. Jika invensi tersebut dapat diproduksi atau dapat digunakan dalam berbagai jenis industri

3. Masa Perlindungan Paten: 1. Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten. 2. Paten sederhana diberikan untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten sederhana.

4. Paten Sederhana Setiap invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan karena bentuk, konfigurasi, konstruksi atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk paten sederhana.

5. Merk

a. Pengertian Merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

b. Fungsi Pendaftaran Merek berfungsi sebagai: 1. Alat bukti bagi pemilik yang berhak atas Merek yang didaftarkan; 2. Dasar penolakan terhadap Merek yang sama keseluruhan atau sama pada pokoknya yang dimohonkan pendaftaran oleh orang lain untuk barang/jasa sejenisnya; 3. Dasar untuk mencegah orang lain memakai Merek yang sama keseluruhan atau sama pada pokoknya dalam peredaran untuk barang/jasa sejenisnya.



c. Merek tidak dapat di daftarkan Merek bagaimanakah yang tidak dapat didaftarkan?

1. bertentangan dengan ideologi negara, peraturan perundang-undangan, moralitas, agama, kesusilaan, atau ketertiban umum;
2. sama dengan, berkaitan dengan, atau hanya menyebut barang dan/atau jasa yang dimohonkan pendaftarannya;
3. memuat unsur yang dapat menyesatkan masyarakat tentang asal, kualitas, jenis, ukuran, macam, tujuan penggunaan barang dan/atau jasa yang dimohonkan pendaftarannya atau merupakan nama varietas tanaman yang dilindungi untuk barang dan/atau jasa yang sejenis;
4. memuat keterangan yang tidak sesuai dengan kualitas, manfaat, atau khasiat dari barang dan/atau jasa yang diproduksi;
5. tidak memiliki daya pembeda; dan/atau
6. merupakan nama umum dan/atau lambang milik umum

d. Masa Perlindungan Mark Dagang

Merek terdaftar mendapatkan perlindungan hukum untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran Merek yang bersangkutan dan jangka waktu perlindungan itu dapat diperpanjang

(<https://dgip.go.id/pengenalan-merek>).



e. Merek bagaimanakah yang tidak dapat didaftarkan

1. bertentangan dengan ideologi negara, peraturan perundang-undangan, moralitas, agama, kesusilaan, atau ketertiban umum;
2. sama dengan, berkaitan dengan, atau hanya menyebut barang dan/atau jasa yang dimohonkan pendaftarannya;
3. memuat unsur yang dapat menyesatkan masyarakat tentang asal, kualitas, jenis, ukuran, macam, tujuan penggunaan barang dan/atau jasa yang dimohonkan pendaftarannya atau merupakan nama varietas tanaman yang dilindungi untuk barang dan/atau jasa yang sejenis;
4. memuat keterangan yang tidak sesuai dengan kualitas, manfaat, atau khasiat dari barang dan/atau jasa yang diproduksi;
5. tidak memiliki daya pembeda; dan/atau
6. merupakan nama umum dan/atau lambang milik umum

f. Penolakan Pendaftaran Mark

Permohonan pendaftaran Merek ditolak apabila Merek tersebut:

1. mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk barang dan/atau jasa yang sejenis;
2. mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek yang sudah terkenal milik pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis;



3. mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek yang sudah terkenal milik pihak lain untuk barang dan/atau jasa tidak sejenis sepanjang memenuhi persyaratan tertentu yang ditetapkan lebih lanjut dengan peraturan pemerintah;
4. mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan indikasi geografis yang sudah dikenal;
5. merupakan atau menyerupai nama orang terkenal, foto, atau nama badan hukum yang dimiliki orang lain, kecuali atas persetujuan tertulis dari yang berhak;
6. merupakan tiruan atau menyerupai nama atau singkatan nama, bendera, lambang atau simbol atau emblem negara atau lembaga nasional maupun internasional, kecuali atas persetujuan tertulis dari pihak yang berwenang;
7. merupakan tiruan atau menyerupai tanda atau cap atau stempel resmi yang digunakan oleh Negara atau lembaga pemerintah, kecuali atas persetujuan tertulis dari pihak yang berwenang.

g. Desain Industri

1. Pengertian

Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai



untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.

2. Desain Industri yang dapat didaftarkan

1. Desain Industri yang memiliki kebaruan (novelty) dengan catatan jika pada tanggal penerimaan permohonan pendaftaran Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan Desain Industri yang telah ada sebelumnya;
2. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan.

3. Masa Perlindungan

Pemegang hak desain industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan hak yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan produk-produk terkait.

h. Desain tata letak sirkuit terpadu

Apakah Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST) itu?

Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam



suatu sirkuit terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan sirkuit terpadu.

1. Apakah Sirkuit Terpadu itu?

Sirkuit terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semikonduktor untuk menghasilkan fungsi elektronik.

2. DTLST bagaimanakah yang dapat didaftarkan?

DTLST dapat didaftarkan jika DTLST tersebut orisinal, desain tersebut merupakan hasil karya mandiri pendesain, dan pada saat DTLST tersebut dibuat tidak merupakan sesuatu yang umum bagi para pendesain.

3. Berapa lama perlindungan hukum DTLST terdaftar?

DTLST terdaftar mendapatkan perlindungan hukum untuk jangka waktu 10 tahun sejak pertama kali DTLST dieksploitasi secara komersial atau sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran.



4. Bagaimana cara mengajukan permohonan pendaftaran DTLST?

a. Mengajukan permohonan ke kantor Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual secara tertulis dalam Bahasa Indonesia dengan mengisi formulir permohonan yang memuat:

- tanggal, bulan, dan tahun surat permohonan;
- nama, alamat lengkap dan kewarganegaraan pendesain;
- nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan pemohon;
- nama, dan alamat lengkap kuasa apabila permohonan diajukan melalui kuasa; dan
- tanggal pertama kali dieksploitasi secara komersial apabila sudah pernah dieksploitasi sebelum permohonan diajukan.

b. Permohonan ditandatangani oleh pemohon atau kuasanya, serta dilampiri:

c. salinan gambar atau foto serta uraian dari desain yang dimohonkan pendaftarannya;

d. surat kuasa khusus, dalam hal permohonan diajukan melalui kuasa;

e. surat pernyataan bahwa desain yang dimohonkan pendaftarannya adalah miliknya;

f. surat keterangan yang menjelaskan mengenai tanggal eksploitasi pertama secara komersial.



- g. Dalam hal permohonan diajukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu pemohon, permohonan tersebut ditandatangani oleh salah satu pemohon dengan dilampiri persetujuan tertulis dari para pemohon lain.
- h. Dalam hal permohonan diajukan oleh bukan pendesain, permohonan harus disertai pernyataan yang dilengkapi dengan bukti yang cukup bahwa pemohon berhak atas desain industri yang bersangkutan.

5. Rahasia dagang (trade secret)

a. Apakah Rahasia Dagang itu?

Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang. Diatur dalam UU no 30 tahun 2000.

b. Apa saja lingkup perlindungan Rahasia Dagang?

Lingkup perlindungan Rahasia Dagang meliputi metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan, atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.

c. Bagaimana pelanggaran Rahasia Dagang terjadi?

Pelanggaran Rahasia Dagang terjadi apabila:



1. seseorang dengan sengaja mengungkapkan Rahasia Dagang, mengingkari kesepakatan atau mengingkari kewajiban tertulis atau tidak tertulis untuk menjaga Rahasia Dagang yang bersangkutan;
2. seseorang memperoleh atau menguasai Rahasia Dagang dengan cara yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

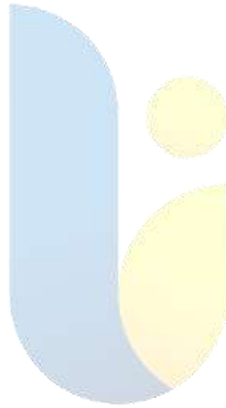
6. Tarif PNBP (Penerimaan Bukan Pajak) Rahasia Dagang Berdasarkan PP No. 28 Tahun 2019(<https://dgip.go.id/tarif-rahasia-dagang>)

| No | PNBP Rahasia Dagang | Satuan | Tarif (Rp) |
|----|--|------------|---------------|
| 1 | Pencatatan Pengalihan Hak Rahasia Dagang | | |
| | a. UMKM | PerPemohon | Rp. 200.000;- |
| | b. Umum | PerPemohon | Rp. 400.000,- |
| | Pencatatan Perjanjian Lisensi Rahasia Dagang | | |
| | a. UMKM | PerPemohon | Rp. 150.000;- |
| | b. Umum | PerPemohon | Rp. 250.000,- |

7. Pengurusan HAKI

Berdasarkan penelusuran kami, baik itu HKI atas Paten, Merek, Desain Industri, Hak Cipta, dan sebagainya, Alternatif Pengajuan Permohonan Hak adalah sama, pemohon dapat melakukan pengajuan permohonan dengan memilih salah satu cara berikut ini:

1. Langsung ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual di kantor pusatnya yang beralamat di Jl. H.R. Rasuna Said Kav. 8-9, Jakarta Selatan 12940, Indonesia.
2. Melalui Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI di seluruh Indonesia.
3. Melalui Kuasa Hukum Konsultan HKI terdaftar.
4. Melalui Hak Cipta Secara Online
Masuk ke situs e-hakcipta.dgip.go.id



UNIVERSITAS
INABA

