

MENILIK LEBIH JAUH TENTANG OBYEK HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Teknik Substantif
Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri



Ruslinda Dwi Wahyuni
Edy Santoso

**BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA**



2020

MODUL *BEST PRACTICE*

MENILIK LEBIH JAUH TENTANG OBYEK HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

**Teknik Substantif
Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri**

Ruslinda Dwi Wahyuni

Edy Santoso

**BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
2020**

MODUL *BEST PRACTICE*

MENILIK LEBIH JAUH TENTANG OBYEK HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Teknik Substantif
Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri

Penulis :
Ruslinda Dwi Wahyuni
Edy Santoso

BPSDM KUMHAM Press

Jalan Raya Gandul No. 4 Cinere – Depok 16512
Telepon (021) 7540077, 754124 Faksimili (021) 7543709, 7546120
Laman : <http://bpsdm.kemenkumham.go.id>

Cetakan ke-1 : September 2020

Perancang Sampul : Sigit Supradah
Penata Letak : Bimo Setyoseno

Ilustrasi Sampul : <https://seniorkampus.blogspot.com/2017/10/hukum-yang-pengatur-tentang-pelanggaran.html>,
www.dosenpendidikan.co.id,
https://live.staticflickr.com/4427/36202060650_13512f65a4_b.jpg

xii+78 hlm.; 18 × 25 cm
ISBN: 978-623-6869-60-4

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang mengutip dan mempublikasikan
sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin dari Penerbit

Dicetak oleh:
PERCETAKAN POHON CAHAYA

isi di luar tanggung jawab percetakan

KATA SAMBUTAN

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya Modul *Best Practice* berjudul “Jaminan Fidusia *Online* Dalam Memberikan Kepastian Hukum” telah terselesaikan. Modul ini disusun untuk membekali para pembaca agar mengetahui dan memahami salah satu tugas dan fungsi Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Modul *Best Practice* merupakan strategi pendokumentasian pengetahuan *tacit* yang masih tersembunyi dan tersebar di banyak pihak, untuk menjadi bagian dari aset intelektual organisasi. Langkah ini dilakukan untuk memberikan sumber – sumber pengetahuan yang dapat disebarluaskan sekaligus dipindah tempatkan atau replikasi guna peningkatan kinerja individu maupun organisasi. Keberadaan Modul *Best Practices* dapat mendukung proses pembelajaran mandiri, pengayaan materi pelatihan dan peningkatan kemampuan organisasi dalam konteks pengembangan kompetensi yang terintegrasi (*Corporate University*) dengan pengembangan karir.

Modul *Best Practices* pada artinya dapat menjadi sumber belajar guna memenuhi hak dan kewajiban pengembangan kompetensi paling sedikit 20 jam pelajaran (JP) bagi setiap pegawai. Hal ini sebagai implementasi amanat Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Aparatur Sipil Negara (ASN).

Dalam kesempatan ini, kami atas nama Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan dan kontribusinya dalam penyelesaian modul ini. Segala kritik dan saran sangat kami harapkan guna peningkatan kualitas publikasi ini. Semoga modul ini dapat berkontribusi positif bagi para pembacanya dan para pegawai di Lingkungan Kementerian Hukum dan HAM.



Jakarta, Agustus 2020

Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Hukum dan Hak Asasi Manusia,

Dr. Asep Kurnia

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas kehendak dan perkenan-Nya masih diberikan kesempatan dan kesehatan dalam rangka penyusunan Modul *Best Practice* berjudul *Layanan Kekayaan Intelektual Berbasis Teknologi Informasi Melalui Iproline Merek*.

Modul *Best Practice Layanan Kekayaan Intelektual Berbasis Teknologi Informasi Melalui Iproline Merek* sebagai sumber pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap keberagaman bidang tugas dan fungsi serta kinerja organisasi Kemenkumham. Selain itu upaya untuk memperkuat dan mengoptimalkan kegiatan pengabdian aset intelektual dari pengetahuan *tacit* individu menjadi pengetahuan organisasi. Pengetahuan *tacit* yang berhasil didokumentasikan, akan sangat membantu sebuah organisasi dalam merumuskan rencana strategis pengembangan kompetensi baik melalui pelatihan maupun belajar mandiri, serta implementasi Kemenkumham *Corporate University (CorpU)*.

Demikian Modul *Best Practice Layanan Kekayaan Intelektual Berbasis Teknologi Informasi Melalui Iproline*. disusun, dengan harapan modul ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi bagi pembaca khususnya pegawai di lingkungan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Depok, 26 Oktober 2020

Kepala Pusat Pengembangan Diklat
Teknis dan Kepemimpinan,



Hantor Situmorang

NIP 196703171992031001

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL & BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Deskripsi Singkat.....	2
C. Tujuan Pembelajaran	2
D. Materi Pokok	3
E. Petunjuk Belajar	3
BAB II HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT	5
A. Sudahkah Mengenal Istilah Hak Cipta dan Hak Terkait?	5
B. Jenis Ciptaan yang Dapat Dilindungi dan Masa Perlindungannya.....	8
C. Jenis Hak Terkait dan Masa Perlindungannya	22
D. Karya yang Tidak Dilindungi Hak Cipta	24
BAB III DESAIN INDUSTRI	25
A. Mengenal Istilah Desain Industri	25
B. Desain Industri yang Mendapat Pelindungan.....	35
C. Desain Industri yang Tidak Mendapat pelindungan	36
BAB IV PERMOHONAN PENCATATAN HAK CIPTA	41
A. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pencatatan Hak Cipta	42
B. Pemeriksaan Permohonan Pencatatan Ciptaan	45

BAB V PERMOHONAN PENDAFTARAN DESAIN INDUSTRI.....	49
A. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pendaftaran Desain Industri	49
B. Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri	52
BAB VI PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran dan Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSAKA.....	75
GLOSARIUM	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Motif parang rusak.....	8
Gambar 2.	Motif Mega Mendung	8
Gambar 3	Lukisan Monalisa.....	9
Gambar 4.	Foto Monas.....	9
Gambar 5	Foto Penyanyi Raisa	9
Gambar 6	Contoh Ciptaan Buku	10
Gambar 7	Contoh Ciptaan Buku	10
Gambar 8	Contoh Ciptaan Karya Tulis.....	11
Gambar 9	Contoh Ciptaan Pamflet	11
Gambar 10	Contoh Ciptaan Alat Peraga/.....	12
Gambar 11	Contoh Ciptaan Alat Peraga	12
Gambar 12	Contoh Ciptaan Drama Musikal	
Gambar 13	Contoh Ciptaan Pantomime	12
Gambar 14	Contoh Ciptaan Patung	13
Gambar 15	Contoh Ciptaan Kaligrafi.....	13
Gambar 16	Contoh Ciptaan Karya Seni Terapan	13
Gambar 17	Contoh Ciptaan Karya Seni Terapan	13
Gambar 18	Contoh Ciptaan Karya Arsitektur	14
Gambar 19	Contoh Ciptaan Peta	14
Gambar 20	Contoh Ciptaan Seni Batik https://Seruni.id/Batik-Indonesia/ ...	15
Gambar 21	Contoh Ciptaan Seni Motif Lainnya	15
Gambar 22	Contoh Ciptaan Karya Fotografi	15
Gambar 23	Contoh Ciptaan Potret.....	16
Gambar 24	Contoh Ciptaan Potret.....	16
Gambar 25	Contoh Ciptaan Karya Sinematografi	17
Gambar 26	Contoh Ciptaan Bunga Rampai.....	18

Gambar 27. Contoh ciptaan terjemahan	18
Gambar 28. Contoh Permainan Video	
Gambar 29. Contoh Program Komputer.....	22
Gambar 30. Contoh Pelaku Pertunjukanl	23
Gambar 31. Contoh Lembaga Penyiaran di Indonesia	24
Gambar 32. Permohonan Desain Industri Nomor A00200100175. Nomor Pendaftaran IDD000000084.Judul TEKNO BENTUK BOLA BASEBALL.	27
Gambar 33. Permohonan Desain Industri Nomor A00201602922, Nomor Pendaftaran IDD000048319.Judul KEMASAN.....	27
Gambar 34. Konfigurasi sebuah kursi. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, 2019.	28
Gambar 35. Konfigurasi sebuah botol	28
Gambar 36. Komposisi Garis yang ditempatkan pada permukaan kemeja .	29
Gambar 37. Komposisi warna pada kain. Sumber: Permohonan Desain Industri Nomor A00200601160, Nomor Pendaftaran IDD000017395.Judul KAIN	30
Gambar 38. Gambar buah-buahan dan sayuran	32
Gambar 39. Gambar set kursi tamu dari akar jati	32
Gambar 40. Logo atau Simbol Grafik	33
Gambar 41. Klem dan Mur Baut	33
Gambar 42. Contoh ciptaan patung	34
Gambar 43. Contoh ciptaan monumen	34
Gambar 44. Lukisan Monalisa	35
Gambar 45. Kaos bergambar Garuda Pancasila	37
Gambar 46. Patung Asmat.	38
Gambar 47. Alat Musik Tradisional Gamelan & Sasando.	38
Gambar 48. Kaos dengan gambar/logo Partai Komunis Indonesia	38
Gambar 49. Kaos dengan gambar/logo Nazi	39
Gambar 50. Urionoir dan Sandal.....	39
Gambar 51. Kemasan Makanan.....	40
Gambar 52. Logo Universitas Islam Negeri Mataram	45
Gambar 53. Kemasan Lumpia.....	46

Gambar 54. Design Baju Seloko	47
Gambar 55. Alat Pemilah Barang Otomatis	48
Gambar 56. Tempat Duduk	53
Gambar 57. Mobil.	54
Gambar 58. Kisi-Kisi Depan Mobil.....	55
Gambar 59. Botol dan Mobil.....	56
Gambar 60. Alat Penyedot Debu.....	57
Gambar 61. Gear.....	57
Gambar 62. Motif.....	58
Gambar 63. Kemasan	60
Gambar 64. Produk Kompleks dan Produk Komponen.	63
Gambar 66. Penyajian Gambar Produk Parsial/Sebagian.	64
Gambar 67. Set Kesatuan Motif/Corak/Fitur.....	65
Gambar 68. Set Kesatuan Bentuk.	65
Gambar 69. Set Kesatuan Relasi.	66
Gambar 70. Penyajian Gambar Latar Belakang Netral.	66
Gambar 71. Tampak Depan Kain Sprei.....	67
Gambar 72. Tampak Depan Pola Permukaan Kain.....	67
Gambar 73. Permohonan Desain Industri Nomor AID201802581.	68
Gambar 74. Contoh Uraian Desain Industri	69
Gambar 75. Ilustrasi Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri ...	71
Gambar 76. Ilustrasi Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri. ..	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Klasifikasi Locarno Edisi 12.....	31
----------	-----------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.	Prosedur Permohonan Pencatatan Ciptaan Online.	44
Bagan 2.	Prosedur Pendaftaran Desain Industri Online.	50
Bagan 3.	Alur Bisnis Proses Pendaftaran Desain Industri.	51
Bagan 4.	Proses Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri	52

BAB I

PENDAHULUAN

Selamat datang dan selamat mengikuti pembelajaran dalam *Best Practice* pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Hak Cipta dan Desain Industri merupakan bagian dari tema yang dipilih untuk memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca yang ingin mengetahui lebih lanjut hal-hal yang berkaitan dengan tugas dan fungsi Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri di Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. Hal ini bertujuan agar seluruh pegawai Kemenkumham menjadi insan pembelajar dalam mendukung percepatan Implementasi *Corporate University*, dan untuk mewujudkan pegawai Kementerian Hukum dan HAM yang “*Profesional, Akuntabel, Sinergi, Transparan, dan Inovasi*”.

A. Latar Belakang

Secara umum, pembahasan terkait dengan Kekayaan Intelektual (KI) menjadi hal penting di hampir seluruh dunia, secara khusus hal ini tidak dapat dilepaskan dari dunia perdagangan dan investasi. Pentingnya KI dalam pembangunan ekonomi dan perdagangan telah memacu dimulainya era baru pembangunan ekonomi yang berdasar ilmu pengetahuan. Secara eksplisit, pentingnya perlindungan terhadap KI telah diatur dalam UU No.7 Tahun 1994 tentang pendirian Organisasi Perdagangan Dunia atau *World Trade Organization* (WTO).

Hasil karya seseorang menjadi aset yang sangat berharga bagi para pencipta, dan para penemu, karena melalui hak eksklusif ini mereka memiliki hak untuk mengkomersialkan hasil ciptaannya. Maka tidak heran, kalau negara-negara maju seperti Amerika dan Eropa memperkirakan bahwa di abad 21 ini, mereka tidak lagi akan mengeksport barang, akan tetapi mengeksport teknologi, ilmu pengetahuan dan desain (Sunaryati Hartono, 2006:18), sebagai bagian dari perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI). Dengan demikian, karya-karya KI menjadi sangat penting untuk dilindungi.

Kekayaan Intelektual, dewasa ini menjadi bagian kekayaan perusahaan yang tidak nampak (*intangible*) yang berguna untuk meningkatkan nilai pada produk dan layanan yang ditawarkan kepada masyarakat. Peran kementerian hukum dan HAM di sini, salah satunya memberikan kepastian hukum atas pemilik hak yang sebenarnya, dengan tidak menyalahi aturan hukum terkait dengan persaingan usaha.

Hak Cipta dan Desain industri menjadi tema yang sangat menarik untuk dibahas mengingat dua karya ini banyak sekali bersentuhan dengan karya-karya yang terkait dengan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Karya-karya yang dihasilkan oleh UMKM seperti kerajinan tangan, mebel, kain, pakaian, makanan, kemasan, perhiasan, dan aksesoris adalah beberapa contoh obyek Desain Industri. Sedangkan, karya seperti puisi, lagu, lukisan, patung, gerak tari, gerak mimik, buku dan terjemahan adalah beberapa contoh obyek Hak Cipta. Dengan disusunnya modul *best practice* ini akan memberikan gambaran terkait dengan pengertian umum, tugas dan fungsi Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, obyek Hak Cipta dan Desain Industri, permasalahan, serta mekanisme pencatatan Hak Cipta dan pendaftaran Desain Industri.

B. Deskripsi Singkat

Modul *best practice* "Menilik Lebih Jauh Tentang Obyek Hak Cipta Dan Desain Industri" menjelaskan tentang pemahaman atas perlindungan Hak Cipta dan Desain Industri bagi seluruh pegawai Kemenkumham RI di seluruh Indonesia. Dengan adanya modul ini diharapkan pemahaman dan kompetensi terkait dengan hal tersebut dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, para pembelajar akan dibekali dengan pembelajaran yang terkait dengan apa yang dimaksud dengan Hak Cipta dan Desain Industri, perlindungan Hak Cipta dan Desain Industri, serta permohonan pencatatan Hak Cipta dan pendaftaran Desain Industri.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Hasil Belajar

Setelah pembelajaran ini peserta diharapkan mampu menjelaskan tentang Hak Cipta dan Desain Industri.

2. Indikator Hasil Belajar

Setelah selesai pembelajaran peserta dapat:

- a. Menjelaskan tentang Hak Cipta Dan Hak Terkait;
- b. Menjelaskan tentang Desain Industri;
- c. Menerangkan Permohonan Pencatatan Hak Cipta;
- d. Menerangkan Permohonan Pendaftaran Desain Industri.


D. Materi Pokok

1. Hak Cipta Dan Hak Terkait, meliputi:
 - a. Mengetahui Istilah Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - b. Jenis Ciptaan Yang Dapat Dilindungi dan Masa Perlindungan;
 - c. Jenis Hak Terkait dan Masa Perlindungannya
 - d. Karya yang tidak dilindungi Hak Cipta.
2. Desain Industri, meliputi:
 - a. Mengetahui Istilah Desain Industri;
 - b. Desain Industri yang Mendapat Pelindungan;
 - c. Desain Industri yang tidak mendapat perlindungan.
3. Permohonan Pencatatan Hak Cipta
 - a. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pencatatan Hak Cipta;
 - b. Pemeriksaan Permohonan Pencatatan Ciptaan.
4. Permohonan Pendaftaran Desain Industri
 - a. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pendaftaran Desain Industri;
 - b. Persiapan Pengajuan Permohonan Pendaftaran Desain Industri.

E. Petunjuk Belajar

Untuk mendapatkan hasil terbaik dari pembelajaran modul *Best Practice* ini, peserta diharapkan dapat mengikuti petunjuk belajar sebagai berikut:

1. Bacalah modul secara cermat, dan pelajari tujuan pembelajaran dan indikator hasil belajar yang tertulis pada setiap awal bab, karena indikator belajar memberikan tujuan dan arah yang harus anda capai.

- 
2. Mempelajari setiap bab secara berurutan, mulai dari Bab I sampai dengan Bab VI.
 3. Belajarlah secara mandiri atau berkelompok secara seksama. Untuk belajar mandiri, dapat seorang diri, berdua atau berkelompok dengan yang lain untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan modul ini secara baik dan benar.

Anda disarankan mempelajari bahan-bahan dari sumber lain, seperti yang tertera pada Daftar Pustaka pada akhir modul ini, dan jangan segan-segan bertanya kepada siapa saja yang mempunyai kompetensi pada bidang Hak Cipta dan Desain Industri.

BAB II HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT

Setelah pembelajaran bab ini, para pembaca dapat menjelaskan pengertian umum tentang hak cipta dan hak terkait dengan baik dan benar.

A. Sudahkah Mengenal Istilah Hak Cipta dan Hak Terkait?

1. Apa itu Hak Cipta?

Dalam keseharian mungkin para pembaca sudah sering mendengar berbagai macam karya lagu, melihat berbagai macam karya seni, seperti lukisan, ukiran, dan photo, membaca berbagai karya tulis yang berbentuk novel, dan buku, serta melihat berbagai karya film, dan video pendek lainnya. Kesemuanya itu sangat akrab dalam aktivitas kehidupan kita sehari-hari, baik itu untuk menunjang aktivitas pendidikan, sosial, budaya, hiburan dan lain sebagainya.

Sebenarnya, contoh-contoh tersebut di atas akan sangat terkait dengan hak milik seseorang yang mengandung implikasi hukum kepemilikan. Dalam Istilah hukum, hak Cipta memiliki hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hal ini telah diatur dalam Pasal 1 angka 1 UU No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut dengan UU Hak Cipta).

Makna deklaratif di sini adalah tidak mengharuskan adanya pencatatan atau pendaftaran. Dengan kata lain, ini memiliki perlindungan yang langsung ketika ciptaan selesai dibuat dan diperkenalkan ke publik. Ini merupakan hak untuk mengawasi atau mengontrol atas ciptaannya, agar ciptaannya tidak diakui kepemilikannya oleh orang lain. Selain itu, agar tidak ada seorangpun yang tidak berhak dan tidak mendapatkan ijin untuk memanfaatkannya secara illegal.

Dalam hal ini, ada hal penting dalam perlindungan Hak Cipta, diantaranya:

- a. Pelindungan Hak Cipta bersifat otomatis pada saat suatu ciptaan sudah diwujudkan.
- b. Pencatatan Ciptaan atau Produk Hak Terkait merupakan salah satu bentuk pelindungan awal atau bukti awal kepemilikan terhadap Ciptaan atau Produk Hak Terkait. (Bagian Umum Penjelasan Peraturan Pemerintah RI Nomor 16 Tahun 2020)

2. Apa itu Hak Moral & Hak Ekonomi?

Dalam Pasal 4 UU Hak Cipta menyebutkan bahwa Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Kedua hak ini melekat pada pencipta, di mana hak moral melekat tanpa batas waktu, sedangkan hak ekonomi dibatasi dengan jangka waktu perlindungan karya tersebut berdasarkan UU Hak Cipta. Kedua hak ini memiliki pengertian sebagai berikut:

a. Hak Moral

Dalam Pasal 5 (1) UU Hak Cipta yang dimaksud dengan hak Moral adalah hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

b. Hak Ekonomi

Sedangkan, Pasal 8 UU Hak Cipta menjelaskan tentang hak Ekonomi sebagai hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Lebih lanjut, UU ini juga mengatur bahwa yang disebut dengan pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Dalam hak cipta, pengertian 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. Hal ini telah diatur dalam Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta).

Dalam konsep Hak Kekayaan Intelektual, hak ekonomi ini dapat dialihkan kepada pihak lain, contohnya melalui perjanjian. Dalam hal ini yang memiliki kewenangan untuk mengalihkan hak ekonomi adalah pemegang hak cipta. Pengertian tentang pemegang hak cipta telah diatur dalam UU ini. Dalam Pasal 1 angka 4 UU Hak Cipta, yang dimaksud dengan pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Hak ekonomi yang dipandang memiliki nilai komersial, sehingga siapapun yang menjadi pemegang hak berhak untuk mengeksploitasi nilai ekonomi dari karya tersebut. Ini merupakan bentuk “insentif” bagi pemegang hak untuk menikmati hasil karyanya yang sudah begitu susah dan payah diciptakan, dengan mengorbankan tenaga, pikiran, dan mungkin juga dana dalam mewujudkan karya tersebut.

3. Apa itu Hak Terkait?

Penulis berharap para pembaca, sudah mulai memahami hal-hal terkait dengan pengertian 2 (dua) hak sebagaimana sudah dibahas di atas. Dalam perkembangannya, muncul istilah Hak Terkait. Hak ini dijelaskan dalam Pasal 1 angka 5 UU ini, yang memiliki pengertian sebagai hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran.

Dalam UU Hak cipta, hal tersebut telah diatur. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran

- a. hak moral Pelaku Pertunjukan;
- b. hak ekonomi Pelaku Pertunjukan;
- c. hak ekonomi Produser Fonogram; dan
- d. hak ekonomi Lembaga Penyiaran.

Selanjutnya, UU ini menjelaskan bahwa pelaku pertunjukan adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menampilkan

dan mempertunjukkan suatu Ciptaan. Sedangkan pengertian Produser Fonogram adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman pertunjukan maupun perekaman suara atau bunyi lain. Hal ini diatur dalam Pasal 1 angka 7 UU Hak Cipta).

Hak terkait juga berkaitan dengan dengan lembaga penyiaran. Lembaga ini menjadi penting terkait dengan hak terkait dalam konsep hak cipta, karena melalui penyiaran ini karya seorang pencipta dapat di pameran atau dipertontonkan ke kalangan publik. Dengan demikian, karya tersebut dapat dinikmati oleh khalayak ramai.

Dalam Pasal 1 angka 8 UU Hak Cipta, Lembaga Penyiaran mempunyai pengertian sebagai penyelenggara Penyiaran, baik lembaga Penyiaran publik, lembaga Penyiaran swasta, lembaga Penyiaran komunitas maupun lembaga Penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

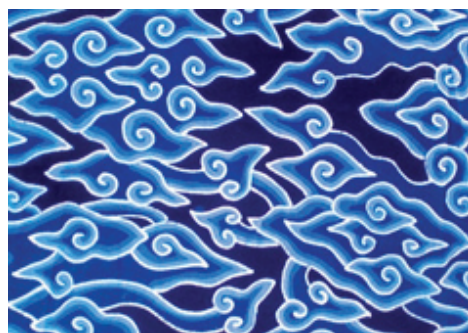
B. Jenis Ciptaan yang Dapat Dilindungi dan Masa Perlindungannya

Agak sedikit berbeda dengan hak milik benda yang berwujud, seperti rumah, motor, mobil yang lama kepemilikannya tergantung yang memiliki hak. Di dalam konsep hak cipta hak milik, terutama terkait dengan hak ekonomi memiliki jangka waktu perlindungan. Selain itu, jenis karya yang dapat memperoleh hak cipta juga telah diatur dalam UU ini.

Bagi pembaca, mungkin sudah pernah melihat barang-barang seperti gambar karya-karya berikut ini:



Gambar 1. Motif parang rusak diunduh 01/07/2020 pada laman <https://seruni.id/batik-indonesia/>



Gambar 2. Motif Mega Mendung diunduh 01/07/2020 pada laman <https://seruni.id/batik-indonesia/>



Gambar 3 Lukisan Monalisa diunduh 01/07/2020 pada laman <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1UwFaNpXXXXaaXpXXq6xXFXXp/1-Piece-Da-Vinci-Karya-Seni-Potret-dari-Mona-Lisa-Semprot-pesawat-Lukisan-Wall-Art-Kanvas.jpg>HTB1UwFaNpXXXXaaXpXXq6xXFXXp/1-Piece-Da-Vinci-Karya-Seni-Potret-dari-Mona-Lisa-Semprot-pesawat-Lukisan-Wall-Art-Kanvas.jpg



Gambar 4. Foto Monas diunduh 01/07/2020 pada laman https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Nasional



Gambar 5 Foto Penyanyi Raisa diunduh 01/07/2020 pada laman <https://gosulsel.com/2016/03/27/raisa-saya-senang-makassar-yang-pertama-dan-berkesan/>

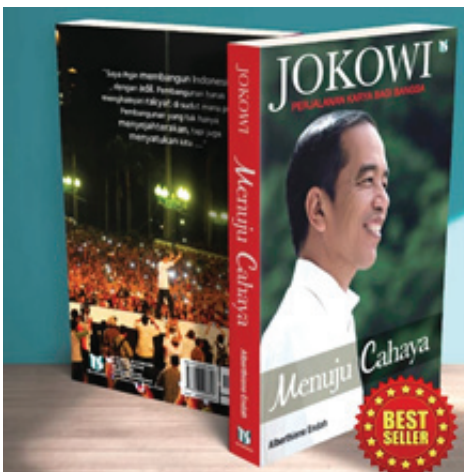
Gambar-gambar di atas adalah merupakan sebagian kecil contoh ciptaan dan produk hak terkait. Adapun jenis ciptaan yang dilindungi menurut UU Hak Cipta adalah sebagai berikut:

1. Buku, Pamflet, dan Semua Hasil Karya Tulis lainnya.

Dalam Pasal 58 UU Hak Cipta telah diatur bahwa Masa Pelindungan Buku, Pamflet dan Karya Tulis Lainnya: berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

2. Perwajahan Karya Tulis yang diterbitkan

Sedangkan masa Pelindungan Perwajahan Karya Tulis yang diterbitkan: berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini diatur dalam Pasal 59 (1) UU Hak Cipta. Yang termasuk karya ini memiliki masa perlindungan yang jauh lebih pendek dari masa perlindungan Buku.



Gambar 6 contoh ciptaan buku, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://m-tokopedia-com.cdn.ampproject.org/c/s/m.tokopedia.com/amp/kotakbukupress/buku-jokowi-menuju-cahaya>



Gambar 7 contoh ciptaan buku, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www-idntimes-com.cdn.ampproject.org/c/s/www.idntimes.com/hype/throwback/amp/sugiadi-azhar/5-novel-indonesia-terpopuler-2000an-c1c2>

KARYA TULIS ILMIAH
Pemanfaatan Lemper Lapindo Sebagai Katalis Fischer-Tropsch untuk
Produksi Biodiesel



MARYAM PUTRI ERADEWI
220990201119007

Jurusan Kimia
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Brankala
2015

Gambar 8 contoh ciptaan karya tulis, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.slideshare.net/maryameradewi/karya-tulis-ilmiah-fix>



Gambar 9 contoh ciptaan pamflet, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.pelajaran.co.id/2019/19/pengertian-pamflet.html>

3. Ceramah, Kuliah, Pidato, dan Ciptaan Sejenis Lainnya.

Dalam Pasal 58 masa perlindungan yang tergolong karya ini adalah berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. (Pasal 58 UU No.28 Tahun 2014)

4. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Masa Pelindungan yang tergolong karya-karya ini adalah berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Hal ini mengacu kepada Pasal 58 UU UU Hak Cipta.



Gambar 10 contoh ciptaan alat peraga, diunduh 01/07/2020 pada laman [http:// alatperagaonline.com/](http://alatperagaonline.com/)



Gambar 11 contoh ciptaan alat peraga, diunduh 01/07/2020 pada laman [https:// www.jualo.com/perengkapan-industri/ iklan-distributor-alat-peraga-pendidikan- murah](https://www.jualo.com/perengkapan-industri/iklan-distributor-alat-peraga-pendidikan-murah)

5. Lagu dan/atau Musik Dengan atau Tanpa Teks.

Menurut Pasal 58 UU Hak Cipta, masa Pelindungan: berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

6. Drama, Drama Musikal, Tari, Koreografi, Pewayangan, dan Pantomime.

Masa Pelindungan menurut UU Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.



Gambar 12 contoh ciptaan drama musikal, diunduh 01/07/2020 pada laman [https:// planetkurikuri.wordpress.com/2011/12/25/ musikal-laskar-pelangi-highlight/](https://planetkurikuri.wordpress.com/2011/12/25/musikal-laskar-pelangi-highlight/)



Gambar 13 contoh ciptaan pantomime, diunduh 01/07/2020 pada laman [https:// icebreakerideas.com/pantomime-ideas/](https://icebreakerideas.com/pantomime-ideas/)

7. Karya Seni Rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.

Masa Pelindungan karya-karya di atas berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Hal ini mengacu kepada Pasal 58 UU Hak Cipta.



Gambar 14 contoh ciptaan patung, diunduh 01/07/2020 pada laman https://live.staticflickr.com/4427/36202060650_13512f65a4_b.jpg



Gambar 15 contoh ciptaan kaligrafi, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.senibudayaku.com/2017/09/12-contoh-karya-seni-rupa-2-dimensi-dan-penjelasan-lengkapny.html>

8. Karya Seni Terapan.

Masa Pelindungan karya ini selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada Pasal 59 (2) UU Hak Cipta.



Gambar 16 contoh ciptaan karya seni terapan, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.dosenpendidikan.co.id/seni-rupa-terapan/>



Gambar 17 contoh ciptaan karya seni terapan, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.dosenpendidikan.co.id/wp-content/uploads/2019/02/Seni-Rupa-Terapan-Dekorasi-1.png>

9. Karya Arsitektur

Masa Pelindungan karya tersebut adalah berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Hal ini mengacu kepada Pasal 58 UU Hak Cipta.



Gambar 18 contoh ciptaan karya arsitektur, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://blog.spacestock.com/ini-dia-9-karya-arsitektur-dari-hasil-ide-bung-karno-bikin-bangga/>

10. Peta.

Sesuai Pasal 58 UU Hak Cipta, masa Pelindungan karya ini berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.



Gambar 19 contoh ciptaan peta, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://d220hvstrn183r.cloudfront.net/attachment/17daadbe0cb3d2aeb1970f111fc6803b.large>

11. Karya Seni Batik atau Seni Motif Lain.

Masa Pelindungan karya-karya ini berdasarkan Pasal 58 UU Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.



Gambar 20 contoh ciptaan seni batik
<https://seruni.id/batik-indonesia/>



Gambar 21 contoh ciptaan seni motif lainnya,
diunduh 01/07/2020 pada laman <https://taldebrooklyn.com/seni-ukir/>

12. Karya Fotografi.

Masa Pelindungan: berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.



Gambar 22 contoh ciptaan karya fotografi, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www-popbela-com.cdn.ampproject.org/c/s/www-popbela-com/lifestyle/travel/amp/tri-sintarini/10-karya-fotografi-ini-keren-banget-bikin-merinding>

13. Potret.

Karya-karya ini memiliki masa Pelindungan selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.

Gambar 23 contoh ciptaan potret, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.wowkeren.com.cdn.ampproject.org/c/s/www.wowkeren.com/amp/berita/tampil/00020085.html>

Gambar 24 contoh ciptaan potret, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1UwFaNpXXXXaaXpXXq6xXFXXXp/1-Piece-Da-Vinci-Karya-Seni-Potret-dari-Mona-Lisa-Semprot-pesawat-Lukisan-Wall-Art-Kanvas.jpg>

14. Karya Sinematografi

Masa Pelindungan karya tersebut di atas berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.



Gambar 25 contoh ciptaan karya sinematografi, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/your-life/suka-film-yuk-belajar-sinematografi/>

15. Terjemahan, Tafsir, Saduran, Bunga Rampai, Basis Data, Adaptasi, Aransemen, Modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.

Mengacu kepada Pasal 58 (1) UU Hak Cipta, masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.



Gambar 26 contoh ciptaan Bunga Rampai, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://id.scribd.com/doc/290414255/BUNGA-RAMPAI-HUKUM-KARYA-TULIS-ILMIAH-BIDANG-HUKUMN70E/s1600/anna+as+translator.jpg>



Gambar 27 contoh ciptaan terjemahan, diunduh 01/07/2020 pada laman https://4.bp.blogspot.com/-QIIG9EGpoUA/UoheB9s_JAI/AAAAAAAAADkU/0jKY3Z-N70E/s1600/anna+as+translator.jpg

16. Terjemahan, Adaptasi, Aransemen, Transformasi, atau Modifikasi Ekspresi Budaya Tradisional.

Masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.

Ekspresi Budaya Tradisional adalah segala bentuk ekspresi karya cipta, baik berupa benda maupun tak benda, atau kombinasi keduanya yang menunjukkan keberadaan suatu budaya tradisional yang dipegang secara komunal dan lintas generasi. (Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Data Kekayaan Intelektual Komunal, Ekspresi Budaya Tradisional).

17. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.

Masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.

18. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.

Masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada Pasal 59 (1) UU Hak Cipta.

Ekspresi budaya tradisional atau di dalam wacana tingkat internasional seringkali digunakan istilah *Traditional Cultural Expressions* (TCEs) secara ringkas adalah bentuk-bentuk Ekspresi Budaya Tradisional, contohnya dapat berupa tarian, lagu, kerajinan tangan, desain, upacara, cerita rakyat atau ekspresi artistik dan budaya tradisional lainnya. TCEs diturunkan dari satu generasi ke yang lain, dipertahankan, digunakan dan dikembangkan oleh komunitas tersebut. TCEs terus bertumbuh, berkembang dan diciptakan kembali. TCE bisa berupa benda berwujud (*tangible*), tidak berwujud (*intangible*), atau yang lebih umum kombinasi dari keduanya. (Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Data Kekayaan Intelektual Komunal, Ekspresi Budaya Tradisional).

Di dalam Penjelasan UU Hak Cipta, Ekspresi Budaya Tradisional dibedakan berdasarkan bentuknya sebagai berikut:

a. Verbal tekstual

Ekspresi Budaya Tradisional verbal tekstual dapat berupa cerita, dongeng, prosa, puisi, tekateki, tanda-tanda, elemen bahasa seperti nama, kata, simbol, indikasi, dll. Contoh bentuk Ekspresi Budaya Tradisional verbal tekstual adalah Legenda Sangkuriang, Kisah La Galigo, dan Cerita Patahnya Gunung Daik dari Kepulauan Riau

b. Musik

Ekspresi Budaya Tradisional musik dapat berupa lagu, instrumental musik, atau vokal. Contoh bentuk Ekspresi Budaya Tradisional musik adalah Kesenian Rebana Hadroh dari DKI Jakarta dan gambus talang mamak yang berasal dari Riau.

c. Gerak

Ekspresi Budaya Tradisional gerak dapat berupa tarian, pencak silat, permainan. Salah satu contohnya adalah tari pendet yang merupakan tarian selamat datang atau tarian penyambutan yang khas dari Bali.

d. Seni Rupa

Ekspresi Budaya Tradisional seni rupa dapat berupa gambar, lukisan, ukiran, perhiasan, barang logam, tekstil, desain, karpet, patung, tembikar, terakota, kerajinan, mosaik, menjahit, anyaman keranjang, kayu, kostum, alat musik. Contoh EBT seni rupa adalah Alat musik Angklung, Motif Batik, dan Tenun Ikat Sintang

e. Upacara adat

Contoh Ekspresi Budaya Tradisional dalam bentuk upacara adat adalah Cuci Parigi Pusaka dari Maluku dan Hanta Ua Pua dari Nusa Tenggara Barat

f. Teater

Contoh Ekspresi Budaya Tradisional dalam bentuk teater adalah legenda tupai janjang yang berasal dari Sumatera Barat.

g. Arsitektur dan lanskap

Contoh Ekspresi Budaya Tradisional dalam bentuk arsitektur dan lanskap adalah Rumah Baghi dari Bengkulu dan Makam keramat putri mayang yang berasal dari Kalimantan Tengah.

19. Permainan Video

Masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. (Pasal 59 (1) UU No.28 Tahun 2014).

Stellar Strive



Gambar 28 Contoh Permainan Video, diunduh 01/07/2020 pada laman <https://id.techinasia.com/daftar-game-indonesia-yang-patut-ditunggu-pada-tahun-2016>

20. Program Komputer.

Masa Pelindungan karya ini berlaku selama selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Hal ini mengacu kepada (Pasal 59 (1) UU Hak Cipta. Pencatatan online dalam format PDF berisi *screenshot* program dan *source codenya*.

Program komputer atau sering kali disingkat sebagai **program** adalah serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer. (Wikipedia Indonesia. https://id.wikipedia.org/wiki/Program_komputer)

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("Hello world!\n");
    return 0;
}
```

Kode sumber sebuah program yang ditulis dengan bahasa pemrograman C

Gambar 29 Contoh Program Komputer, diunduh 11/07/2020 pada laman https://4.bp.blogspot.com/-QIIG9EGpoUA/UoheB9s_JAI/AAAAAAAAADkU/0jKY3Z-N70E/s1600/anna+as+translator.jpg

C. Jenis Hak Terkait dan Masa Perlindungannya

Mengacu kepada UU Hak Cipta, Hak Terkait merupakan hak eksklusif yang meliputi:

1. Hak moral Pelaku Pertunjukan tanpa batas waktu (Pasal 62 UU No.28 Tahun 2014);
2. Hak ekonomi Pelaku Pertunjukan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam Fonogram atau audiovisual terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63 UU No.28 Tahun 2014);



Gambar 30 Contoh Pelaku Pertunjukan, diunduh 11/07/2020 pada laman <https://tragedisocialdansejarah.blogspot.com/2018/03/menggelar-pertunjukan-musik.html>

3. Hak ekonomi Produser Fonogram berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak
4. Fonogramnya difiksasi terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63 UU No.28 Tahun 2014); dan
5. hak ekonomi Lembaga Penyiaran berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 63 UU No.28 Tahun 2014).



Gambar 31 Contoh Lembaga Penyiaran di Indonesia, diunduh 11/07/2020 pada laman <https://republika.co.id/berita/n8hm4b/kpi-minta-lembaga-penyiaran-harus-proporsional-soal-quick-count>

D. Karya yang Tidak Dilindungi Hak Cipta

1. Karya yang Tidak Dapat Dilindungi

Selain yang dapat dilindungi oleh UU Hak Cipta, Ada beberapa hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta. Karya-karya tersebut adalah sebagai berikut

- a) hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b) setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c) alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional. (Pasal 41 UU No.28 Tahun 2014)

2. Karya yang Tidak Ada Hak Cipta

Mengacu kepada Pasal 42 UU Hak Cipta, selain yang tidak dapat dilindungi, juga ada yang tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa:

- a) hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b) peraturan perundang-undangan;
- c) pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d) putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e) kitab suci atau simbol keagamaan.

BAB III DESAIN INDUSTRI

Setelah pembelajaran bab ini, para pembaca dapat menjelaskan pengertian umum tentang desain industri

A. Mengenal Istilah Desain Industri

1. Apa itu Desain Industri?

Pada bab sebelumnya pembaca sudah mulai mengenal apa itu Hak Cipta. Selanjutnya, dalam bab ini penulis akan memperkenalkan tentang apa itu desain industri?. Dalam keseharian, kita pasti membutuhkan benda-benda sebagai alat bantu pemenuhan kebutuhan kita. Untuk menggosok gigi, kita memerlukan sikat gigi dan pasta gigi, untuk merapikan rambut, kita menggunakan sisir. Untuk menutupi bagian tubuh kita memakai pakaian, topi, sepatu, dan lainnya.

Di samping itu, dalam bidang transportasi, untuk membantu mempermudah kita bepergian dari satu kota ke kota lain, kita menggunakan alat transportasi seperti mobil, kereta, kapal laut, pesawat terbang dan alat transportasi lainnya. Selain itu, barang-barang yang kita pakai dan kita temui setiap hari adalah contoh dari berbagai macam desain yang tampil menawan dan mengesankan itulah desain industri.

Sebelum kita membahas lebih jauh tentang desain industri dan perlindungan desain industri, tidak ada salahnya jika kita sekarang melihat pengertian desain industri sesuai dengan Undang-Undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri yang selanjutnya kita sebut dengan UU Desain Industri. Sesuai dengan Pasal 1 angka 1 UU Desain Industri, istilah desain industri merupakan 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.

Tahukah kalian bagian mana yang dapat kita sebut sebagai bentuk, konfigurasi, komposisi garis, dan komposisi warna pada suatu benda/produk? Sebelum membahas hal ini lebih jauh, ada baiknya kita menyamakan persepsi mengenai beberapa istilah yang tersebut dalam pengertian desain industri sesuai UU Desain Industri.

a. Tiga Dimensi dan Dua Dimensi

Apa itu Dimensi? Hardjana Suka dalam bukunya yang berjudul Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya tahun 1995 menyatakan bahwa Dimensi dapat diartikan sebagai cara atau arah memandang mata manusia dalam ruang. Sehingga tiga dimensi dapat dipahami sebagai cara memandang objek dari tiga arah ruang yang berbeda secara bersamaan yaitu arah panjang, lebar dan tinggi. Sedangkan dua dimensi hanya melihat dari arah sisi panjang dan lebarnya saja secara bersamaan.

b. Bentuk

Mengacu kepada definisi WIPO, bentuk merupakan *outline* sederhana atau garis kontur yang kompleks dari suatu desain. Bentuk merupakan wujud tiga dimensi yang menunjukkan identitas dari suatu produk.

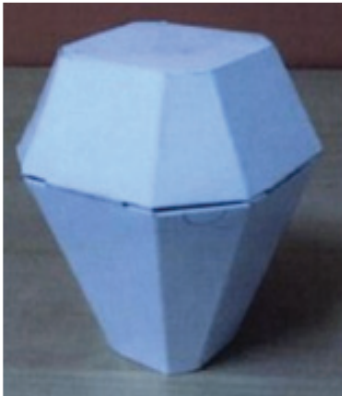
Beberapa contoh di bawah ini dapat membantu mengilustrasikan pemahaman istilah bentuk:



Gambar 32. Permohonan Desain Industri Nomor A00200100175. Nomor Pendaftaran IDD000000084. Judul TEKO BENTUK BOLA BASEBALL.

Keterangan:

Gambar 32 menunjukkan produk teko dengan bentuk badan teko menyerupai bola baseball dengan bentuk tatakan bawah melebar dan bentuk pegangan tangan setengah kurva dengan lubang keluar air berbentuk belalai.



Gambar 33. Permohonan Desain Industri Nomor A00201602922, Nomor Pendaftaran IDD000048319. Judul KEMASAN.

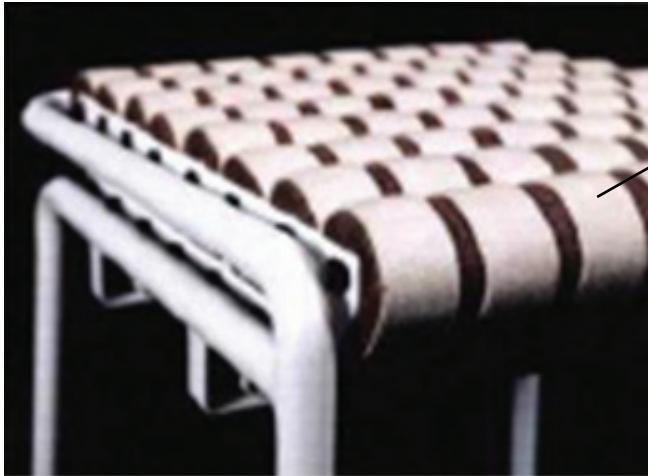
Keterangan:

Gambar 33 berupa kemasan produk bola lampu led yang mengambil

c. Konfigurasi

Sesuai dengan Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri tahun 2018, konfigurasi dapat diartikan sebagai pengembangan/kombinasi/modifikasi bentuk-bentuk dasar menjadi tampilan visual/tata bentuk yang menarik atau menjadi sebuah ornamen/ragam hias.

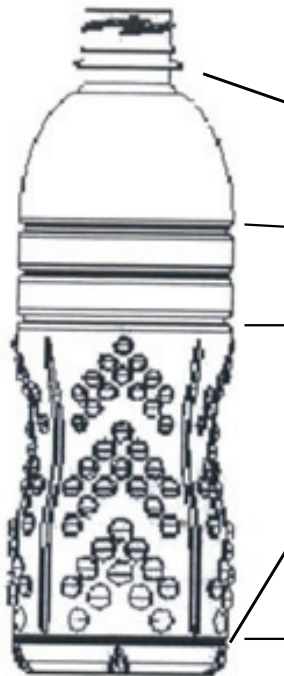
Contoh-contoh konfigurasi suatu produk:



Konfigurasi

Gambar 34. Konfigurasi sebuah kursi. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, 2019.

Keterangan: Gambar 34 menunjukkan konfigurasi bulatan-bulatan yang membentuk permukaan kursi.



Konfigurasi

Gambar 35. Konfigurasi sebuah botol. Sumber: Permohonan Desain Industri Nomor A00200602685, Nomor Pendaftaran IDD000015321. Judul BOTOL

Keterangan: Gambar 35 menunjukkan konfigurasi yang ada pada sebuah botol. Konfigurasi-konfigurasi tersebut meliputi: konfigurasi lipatan pada bagian atas botol, konfigurasi cekungan dan lipatan pada bagian tengah botol, konfigurasi berupa bulir-bulir menonjol menyebar pada bagian tengah botol dan garis vertikal pada bagian tengah botol, serta konfigurasi lipatan pada bagian bawah botol.

d. Komposisi Garis

Sesuai dengan Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri tahun 2018, komposisi Garis dapat dijelaskan sebagai kreasi dua dimensi yang merupakan pola garis yang ditempatkan pada permukaan sebuah produk.



Gambar 36. Komposisi Garis yang ditempatkan pada permukaan kemeja. Sumber: <https://www.ipindo.com/klaim-desain-industri-yang-dilindungi>

Keterangan: Gambar 36 menunjukkan komposisi garis membentuk motif yang ditempatkan pada permukaan kemeja

e. Komposisi Warna

Sesuai dengan Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri tahun 2018, Komposisi warna bisa diartikan sebagai kreasi dua dimensi yang merupakan pola warna yang ditempatkan pada permukaan produk. Komposisi warna bukan berarti untuk melindungi warna tertentu (misalnya merah, biru, dll), tetapi hanya melindungi pola warna yang diterapkan pada produk tersebut. Dalam hal ini harus lebih dari satu warna dan bukan melindungi warna itu sendiri, contohnya pola warna pada kain, botol, cangkir dan gelas.



Gambar 37. Komposisi warna pada kain.
Sumber: Permohonan Desain Industri
Nomor A00200601160, Nomor Pendaftaran
IDD000017395. Judul KAIN

f. Kesan Estetis

Edi Sedyawati, dkk dalam buku Seni dalam Masyarakat Indonesia tahun 1983 menyebutkan bahwa istilah Estetis erat kaitannya dengan keindahan. Kesan estetis adalah kesan atau apa yang dirasakan indah oleh manusia. Kesan estetis tercipta karena suatu objek memiliki daya tarik (visual) sehingga pengalaman yang menciptakan rasa kenyamanan tersebut membuat manusia menyebutnya sebagai keindahan. Dalam hal ini, kesan yang dilihat menciptakan kesimpulan (pemaknaan) dari apa yang dirasakan yang dikenal dengan istilah persepsi visual.

Setelah memahami istilah desain industri sebagai mana di uraikan di atas. Selanjutnya penulis akan berbagi terkait jenis-jenis produk yang termasuk dan tidak termasuk desain industri.

2. Produk-produk yang merupakan Desain Industri

Dari penjelasan mengenai istilah desain industri di atas, kemudian timbul pertanyaan apakah semua produk dapat disebut sebagai suatu desain industri? Untuk menjawab hal itu, kita akan mengacu kepada klasifikasi desain industri yang diakui dan disepakati secara internasional (Klasifikasi Locarno), produk-produk yang bisa dikategorikan sebagai desain industri disusun berurutan dari Kelas 1 hingga Kelas 32.

Pemberian nomor kelas dilakukan sesuai dengan jenis, sifat, atau fungsi barang yang diindikasikan menurut judul kelas. Tabel berikut adalah garis besar kelas tersebut pada Klasifikasi Locarno edisi 12. Uraian lengkap masing-masing kelas dapat dilihat pada laman WIPO: www.wipo.int

Kelas 1	Produk Makanan
Kelas 2	Produk Pakaian Wanita Dan Laki-Laki
Kelas 3	Barang-Barang Bawaan, Kotak, Payung, Dan Benda Milik Pribadi Lainnya
Kelas 4	Perlengkapan Untuk Menyikat Dan Sejenisnya
Kelas 5	Barang-Barang Tekstil Dan Lembaran Bahan Alami Maupun Buatan
Kelas 6	Perabotan
Kelas 7	Peralatan Rumah Tangga
Kelas 8	Perkakas Dan Alat-Alat Pertukangan
Kelas 9	Kemasan Dan Wadah Untuk Memindah-Mindahkan Dan Menjaga Barang
Kelas 10	Jam , Arloji, Dan Alat Pengukur, Pengecekan, Pemberi Isyarat Lainnya
Kelas 11	Barang-Barang Perhiasan
Kelas 12	Alat-Alat Transportasi Dan Pengangkut
Kelas 13	Peralatan Untuk Menghasilkan, Menyalurkan, Atau Mengubah Listrik
Kelas 14	Alat-Alat Rekaman, Komunikasi Atau Proses Data
Kelas 15	Mesin, Yang Tidak Disebutkan Di Kelas Lain
Kelas 16	Perangkat Fotografi, Sinematograf, Dan Optik
Kelas 17	Alat-Alat Musik
Kelas 18	Mesin Cetak Dan Mesin Perkantoran
Kelas 19	Alat Tulis Kantor, Alat Bantu Belajar Mengajar, Dan Perlengkapan Seni
Kelas 20	Perlengkapan Periklanan, Penjualan, Dan Rambu-Rambu
Kelas 21	Permainan, Mainan, Tenda, Dan Alat-Alat Olahraga
Kelas 22	Senjata, Petasan, Alat Untuk Berburu, Memancing, Dan Pembunuh Hama
Kelas 23	Perlengkapan Untuk Distribusi Air, Kebersihan, Pemanasan, Ventilasi, Penyejuk Udara, Dan Bahan Bakar Padat
Kelas 24	Perlengkapan Medis Dan Laboratorium
Kelas 25	Unit Bangunan Dan Elemen-Elemen Konstruksi
Kelas 26	Perlengkapan Pencahayaan
Kelas 27	Perlengkapan Merokok Dan Tembakau
Kelas 28	Alat-Alat Farmasi, Produk Kosmetik, Dan
Kelas 29	Alat-Alat Dan Perlengkapan Untuk Menangani Bahaya Kebakaran, Pencegahan Kecelakaan, Dan Penyelamatan
Kelas 30	Barang-Barang Untuk Memelihara Dan Menangani Binatang
Kelas 31	Mesin-Mesin Dan Perlengkapan Untuk Menyiapkan Dan Minuman, Tidak Disebutkan Di Kelas Lain
Kelas 32	Simbol Grafis Dan Logo, Pola Pada Permukaan, Ornamentasi.

Tabel 1. Klasifikasi Locarno Edisi 12

3. Produk-Produk yang Tidak Bisa Diajukan Sebagai Permohonan Desain Industri.

a. Produk Alami

- 1). Segala benda yang berasal dari hasil alam murni tidak dapat dikategorikan sebagai Desain Industri.



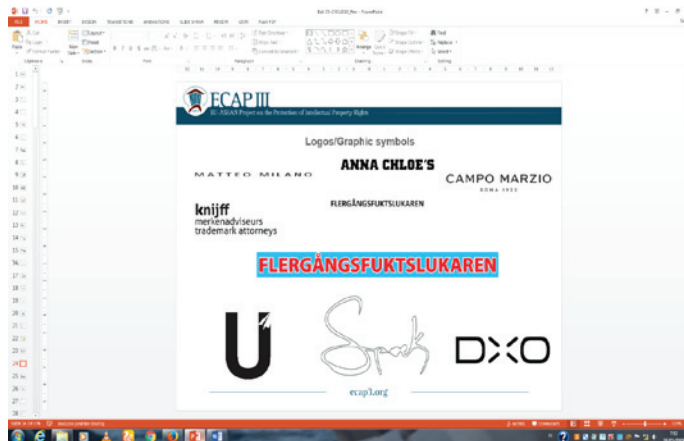
Gambar 38. Gambar buah-buahan dan sayuran. Sumber: https://www.honestdocs.id/system/blog_articles/main_hero_images/000/001/353/original/14_Buah_Penurun_Kolesterol_Tinggi_Alami.jpg.

- 2). Kreasi yang semata-mata berasal dari proses alamiah.



Gambar 39. Gambar set kursi tamu dari akar jati. Sumber: <https://jeparahandicraft.net/wp-content/uploads/2014/04/Set-Kursi-Tamu-Akar-Jati.jpg>.

b. Kata-Kata Tanpa Elemen Gambar



Gambar 40. Logo atau Simbol Grafik: Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, 2019

Logo atau grafik simbol yang hanya terdiri dari kata-kata tanpa elemen gambar tidak dapat diajukan sebagai permohonan Desain Industri, mengingat Desain Industri yang dapat diajukan permohonannya adalah yang melekat pada produk.

c. Ide, Metode, Proses

Segala bentuk ide, metode atau proses bukanlah desain industri sehingga tidak bisa diajukan sebagai permohonan desain industri.

d. Semata-mata Fungsi Teknis

Suatu produk yang fitur penampilannya semata-mata ditentukan oleh fungsi teknis (baik sebagian atau seluruhnya) tidak dapat dikategorikan sebagai Desain Industri.

Contoh produk dengan fitur semata-mata ditentukan oleh fungsi teknis:



Gambar 41. Klem dan Mur Baut: Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, 2019

e. **Bangunan, Patung, Monumen**

Produk arsitektur berupa bangunan, patung dan monumen merupakan karya seni dalam perlindungan hak cipta.



Gambar 42 contoh ciptaan patung, diunduh 01/07/2020 pada laman https://live.staticflickr.com/4427/36202060650_13512f65a4_b.jpg



Gambar 43 Contoh ciptaan monumen diunduh 01/07/2020 pada laman https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Nasional

f. **Karya Seni Individual**

Produk yang dibuat sebagai kreasi tunggal atau sebagai karya seni individual (*masterpiece*), tidak akan dianggap sebagai Desain Industri. Untuk tujuan ini, tidak relevan bahwa karya dapat direproduksi dalam beberapa salinan atau diproduksi secara massal. Contoh berikut mengilustrasikan karya yang merupakan karya seni dan bukan produk utilitarian yang mewujudkan Desain Industri.



Gambar 44. Lukisan Monalisa diunduh 01/07/2020 pada laman <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1UwFaNpXXXXaaXpXXQ6xXFXXp/1-Piece-Da-Vinci-Karya-Seni-Potret-dari-Mona-Lisa-Semprot-pesawat-Lukisan-Wall-Art-Kanvas.jpg>

B. Desain Industri yang Mendapat Pelindungan

Setelah mampu mengelompokan produk-produk yang dikategorikan sebagai desain industri, pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana desain industri dapat dilindungi oleh Negara? Desain industri dapat dilindungi oleh Negara jika pendesain mengajukan permohonan pendaftaran kreasi desain industri ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Dalam Istilah hukum, sistem konsitutif berlaku bagi pelindungan desain industri. William Fisher, 1999 dalam tulisan *Theories of Intellectual Property* menyatakan bahwa Sistem Konstitutif adalah suatu sistem pelindungan kekayaan intelektual yang diperoleh melalui pendaftaran. Dari pendaftaran desain industri akan muncul suatu hak. Hak desain industri memiliki pengertian hak eksklusif

yang diberikan oleh negara Republik Indonesia kepada Pendesain atas hasil kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut. Hal ini telah diatur dalam Pasal 1 angka 5 UU No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri (selanjutnya disebut dengan UU Desain Industri).

Jangka waktu perlindungan Hak Desain Industri adalah 10 (sepuluh) tahun dan tidak dapat diperpanjang lagi, sebagaimana diatur pada Pasal 5 UU Desain Industri. Setelah masa perlindungan berakhir, maka desain industri tersebut menjadi milik umum/*public domain* dimana masyarakat bisa mempergunakan desain industri tersebut tetapi hak moral tetap melekat pada pendesain.

Dalam Pasal 2 UU Desain Industri menyebutkan bahwa Hak Desain Industri diberikan untuk Desain Industri yang baru. Lebih lanjut dijelaskan bahwa Desain Industri dianggap baru adalah desain industri dengan tanggal penerimaan yang tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.

Pengungkapan tersebut adalah pengungkapan desain industri sebelum tanggal penerimaan, tanggal prioritas apabila permohonan diajukan dengan hak prioritas, telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia.

Pengecualian untuk desain industri yang telah dipertunjukkan dalam suatu pameran nasional ataupun internasional di Indonesia atau di luar negeri yang resmi atau diakui sebagai resmi atau telah digunakan di Indonesia oleh Pendesain dalam rangka percobaan dengan tujuan pendidikan, penelitian, atau pengembangan dalam jangka waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum Tanggal Penerimaan, maka desain industri tersebut tidak dianggap telah diumumkan. Sebagaimana telah diatur dalam Pasal 3 UU Desain Industri.

C. Desain Industri yang Tidak Mendapat perlindungan

Penulis berharap para pembaca, sudah mulai memahami konsep pemberian perlindungan suatu desain industri. Bagian ini akan menjelaskan desain industri apa saja yang tidak mendapat perlindungan. Ketentuan pada Pasal 4 UU Desain Industri menyatakan bahwa Hak Desain Industri tidak dapat diberikan apabila Desain Industri tersebut bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan.

Adapun contoh-contoh desain industri yang tidak mendapat perlindungan sebagai berikut:

1. Contoh desain industri yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan:

- a. bertentangan dengan Undang Undang No.24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan.



Gambar 45. Kaos bergambar Garuda Pancasila. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, 2019.

b.



bertentangan dengan Undang Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Contoh desain industri yang merupakan “pemilikan umum” misalnya hasil kerajinan atau karya seni

tradisional turun temurun yang termasuk dalam warisan budaya tradisional. Hal ini tidak diijinkan untuk diaplikasikan pada desain industri, kecuali telah mendapat ijin dari Kustodian (pemangku adat tertentu).



Gambar 46. Patung Asmat. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri 2019.



Gambar 47. Alat Musik Tradisional Gamelan & Sasando. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri 2019.

Catatan: Dikecualikan untuk alat musik tradisional yang telah mengalami pengembangan dan modifikasi menjadi sebuah alat musik kontemporer dan modern.

2. Contoh desain industri yang melanggar ketertiban umum.



Gambar 48. Kaos dengan gambar/logo Partai Komunis Indonesia. Sumber: https://cdn.antaranews.com/cache/730x487/2016/05/20160509kaos_palu_arit.jpg



Gambar 49. Kaos dengan gambar/logo Nazi. Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/d50cd3a40f27eb1d9ad479ea2071829f>

3. Contoh desain industri yang bertentangan dengan agama

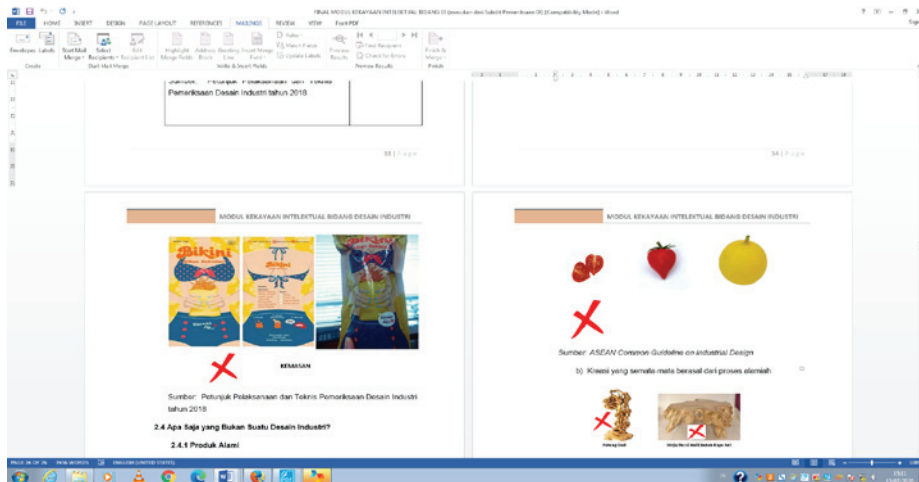


SANDAL

Keterangan : Penggunaan Simbol keagamaan dengan cara yang tidak tepat dan layak

Gambar 50. Urionoir dan Sandal. Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri 2019.

4. Contoh Desain Industri yang Bertentangan Dengan Kesusilaan



Gambar 51. Kemasan Makanan Sumber: Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri 2019.

BAB IV

PERMOHONAN PENCATATAN HAK CIPTA

Setelah pembelajaran bab ini, para pembaca dapat menerangkan tata cara pengajuan permohonan pencatatan Hak Cipta

Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan dan pelaksanaan kebijakan, pemberian bimbingan teknis dan supervisi, pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang permohonan, publikasi, pemeriksaan, sertifikasi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait dan desain industri. Dalam melaksanakan tugas dimaksud, Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri menyelenggarakan fungsi: a. penyiapan perumusan kebijakan di bidang permohonan, publikasi, pemeriksaan, sertifikasi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait, dan desain industri; b. pelaksanaan kebijakan di bidang permohonan, publikasi, pemeriksaan, sertifikasi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait, dan desain industri; c. pelaksanaan pemberian rekomendasi cakram optik dan pengawasan lembaga manajemen kolektif; d. pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang permohonan, publikasi, pemeriksaan, sertifikasi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait, dan desain industri; e. pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang permohonan, publikasi, pemeriksaan, sertifikasi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait, dan desain industri; dan f. pelaksanaan urusan tata usaha dan rumah tangga Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri (Permenkumham Nomor 29 Tahun 2015 tentang Orta Kemenkumham).

Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri berkomitmen memberikan pelayanan publik yang cepat, tepat, efektif,

efisien dan akuntabel. Salah satu upaya adalah dengan inovasi pencatatan Hak Cipta secara daring/online dalam 1 (satu) hari kecuali ciptaan yang berupa karya seni, karya audio visual, karya drama dan koreografi, karya rekaman dan karya lainnya yang memerlukan verifikasi terlebih dahulu sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.

Verifikasi seringkali mengalami kendala karena ketidakpahaman masyarakat dalam membedakan obyek Hak Cipta dan Hak Terkait dengan obyek Kekayaan Intelektual lainnya seperti Desain Industri, Merek, Paten dan Kekayaan Intelektual Komunal. Oleh karena itu Bab ini akan khusus membahas tentang tata cara pengajuan permohonan pencatatan Hak Cipta dan pemeriksaan permohonan pencatatan Hak Cipta yang dilengkapi dengan contoh-contoh permohonan Hak Cipta yang ditolak karena pengunggahan obyek pada permohonan online yang tidak sesuai dengan kriteria obyek Hak Cipta dan Hak Terkait.

A. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pencatatan Hak Cipta

Pengajuan permohonan pencatatan Hak Cipta dilakukan secara daring (*online*). Pada umumnya proses tersebut dapat diselesaikan dalam waktu 1 (satu) hari kecuali pengajuan permohonan untuk jenis ciptaan karya seni, karya audio visual, karya drama dan koreografi, karya rekaman dan karya lainnya yang memerlukan verifikasi terlebih dahulu sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait (Selanjutnya disebut PP Pencatatan).

Prosedur permohonan pencatatan ciptaan *online* diawali dengan pendaftaran akun hak cipta secara *online* pada laman e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/register untuk selanjutnya mendapatkan nama pengguna/*username* dan kata kunci/*password*. Setelah itu memulai pengisian sesuai arahan tersedia pada laman.

Pada umumnya pemohon diwajibkan untuk mengisi tanggal, bulan, dan tahun permohonan; nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait; nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan Kuasa, dalam hal permohonan diajukan melalui Kuasa; jenis dan judul Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait yang dimohonkan; tanggal dan

tempat Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait diumumkan untuk pertama kali; dan uraian Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait.

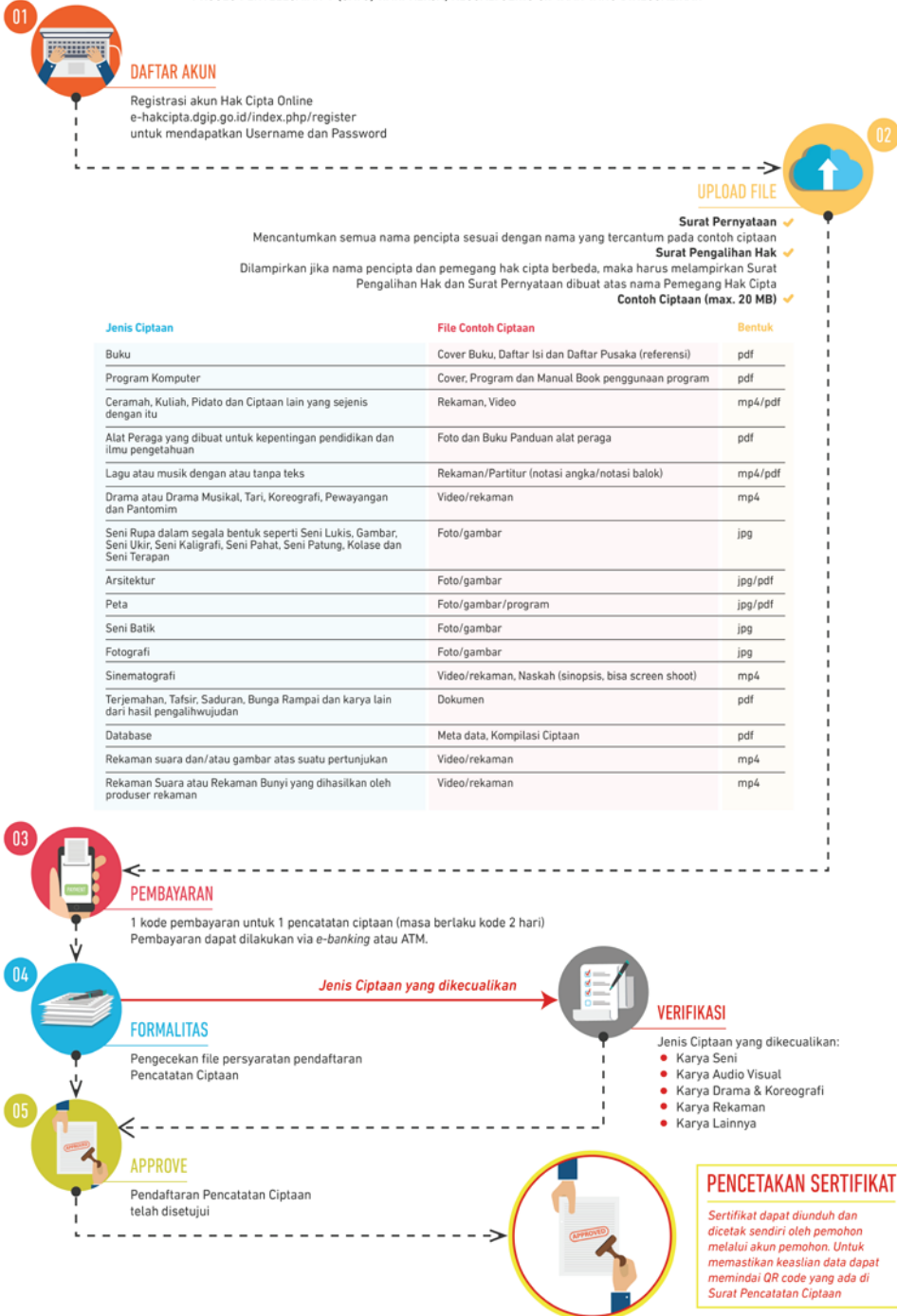
Beberapa file yang wajib di unggah adalah Surat Pernyataan yang mencantumkan semua nama pencipta sesuai dengan nama yang tercantum pada contoh ciptaan, Contoh Ciptaan dengan kapasitas maksimal 20 MB dan Surat Pengalihan Hak yang dilampirkan jika nama pencipta dan pemegang hak cipta berbeda, dalam keadaan ini Surat Pernyataan dan Pengalihan Hak dibuat atas nama nama Pemegang Hak.

Hal yang perlu diperhatikan adalah dalam mengunggah contoh ciptaan. Hal ini harus disesuaikan dengan jenis file yang ditentukan sebagaimana Bagan Prosedur (Bagan 1. Prosedur Permohonan Pencatatan Ciptaan *Online*). Ketentuan besaran biaya permohonan pencatatan ciptaan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019 tentang Jenis Dan Tarif Atas Penerimaan Negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Setelah dokumen permohonan telah dinyatakan memenuhi syarat pada proses pengecekan file persyaratan dan verifikasi jenis ciptaan, selanjutnya pemohon dapat mengunduh sendiri Sertifikat/Surat Pencatatan Ciptaan. Prosedur ini dapat dilihat pada Bagan 1 berikut.

PROSEDUR PERMOHONAN PENCATATAN CIPTAAN ONLINE

* PROSES PENYELESAIAN 1 (SATU) HARI KERJA, KECUALI JENIS CIPTAAN YANG DIKECUALIKAN



Bagan 1. Prosedur Permohonan Pencatatan Ciptaan Online.
 Diunduh 18 Juli 2020 www.dgip.go.id

B. Pemeriksaan Permohonan Pencatatan Ciptaan

Sebagaimana amanat Pasal 68 UU Hak Cipta bahwa Menteri Hukum dan HAM RI dalam hal ini Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual melakukan pemeriksaan terhadap permohonan pencatatan ciptaan. Pemeriksaan tersebut adalah pemeriksaan terhadap aspek esensial sama atau tidak sama dengan Ciptaan yang tercatat dalam daftar umum Ciptaan atau objek kekayaan intelektual lainnya. Hasil pemeriksaan digunakan sebagai bahan pertimbangan Menteri untuk menolak atau menerima permohonan.

Untuk menghindari resiko permohonan ditolak, maka pemohon harus memastikan jenis ciptaan yang akan diajukan terlebih dahulu (lihat Bab I) sehingga tidak bersinggungan dengan obyek kekayaan intelektual lainnya. Berikut beberapa contoh permohonan yang ditolak karena merupakan obyek kekayaan intelektual lainnya.

- a. Permohonan dengan gambar Logo



algraphic114.blogspot.com

**Gambar 52. Logo Universitas Islam Negeri Mataram. No Aplikasi: EC00202002688
Tanggal Pengajuan: 21-01-2020.**

Mengacu kepada jenis ciptaan sebagaimana dijelaskan pada Bab II, Gambar 51 tidak termasuk dalam jenis ciptaan. Gambar 51 adalah merek badan hukum Universitas Islam Negeri Mataram. Sesuai dengan Pasal 1 angka 1 Undang Undang No.20 Tahun 2016 tentang Merek, 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. Permohonan dengan gambar produk



Gambar 53. Kemasan Lumpia. No Aplikasi: EC00202014033

Sesuai dengan ketentuan sebagaimana tersebut pada Pasal 40 UU Hak Cipta, Gambar 52 bukan merupakan ciptaan. Gambar 52 menunjukkan kemasan suatu produk. Kemasan suatu produk termasuk dalam Klasifikasi Locarno Kelas 9 (lihat Bab III). Sehingga Gambar 52 merupakan suatu desain industri bukan suatu ciptaan.



Gambar 54 Design Baju Seloko. No Aplikasi: EC00201850946

Sama halnya dengan Gambar 52, Permohonan Hak Cipta nomor EC00201850946 pada Gambar 53 menunjukkan kaos dengan motif khusus yang diciptakan oleh penciptanya. Karena obyek yang diunggah dalam aplikasi permohonan Hak Cipta adalah kaos dimana kaos adalah obyek desain industri, maka permohonan tersebut ditolak.

Dari contoh permasalahan pada Gambar 52 dan 53, dapat dibuat garis kesimpulan bahwa sebaiknya pemohon tidak mengunggah/melampirkan gambar produk pada permohonan Hak Cipta. Yang dapat diunggah/dilampirkan adalah ciptaan berupa kreasi motif atau seni lukis.

- c. Permohonan berupa alat, produk penyelesaian masalah teknis

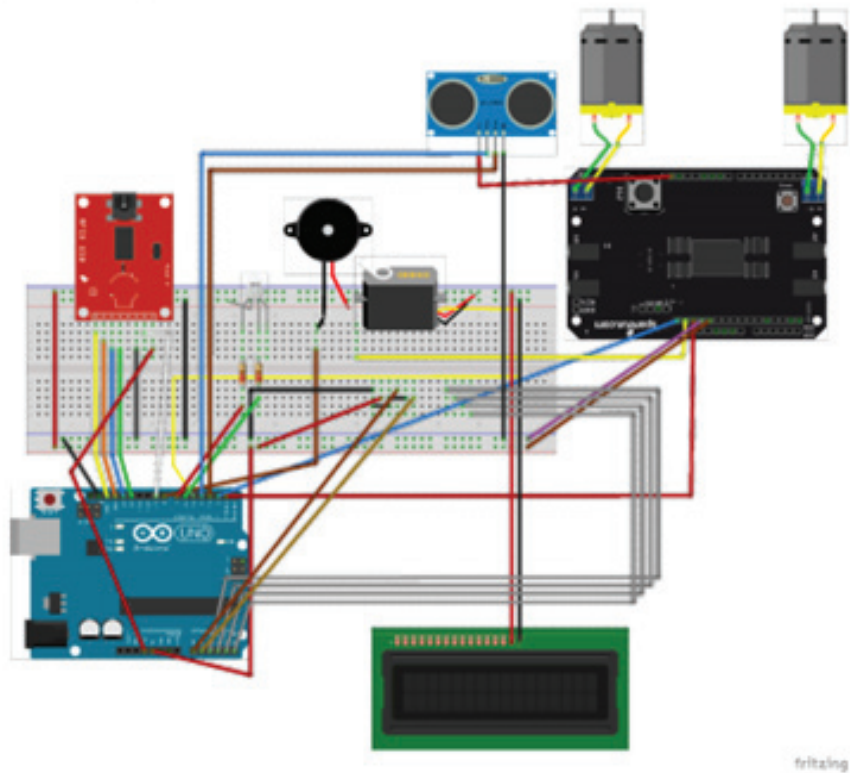
Alat Pemilah Barang Otomatis Pada Gudang

Syafriah Fachri Pane
Alit Fajar Kurniawan

NIK : 117.88.233
NIM : 1.17.4.057

Alat Pemilah Barang Otomatis Pada Gudang dibuat dengan tujuan untuk dapat membantu pengelolaan barang pada gudang secara otomatis. alat ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi pergudangan yang sudah memanfaatkan kemampuan teknologi dalam manajemen pergudangan. Alat ini mampu mendeteksi jenis barang, dan kemudian membawa barang ke lokasi berdasarkan jenisnya.

I. Alat Pemilah Barang Otomatis Pada Gudang
a. Design Pembangunan Alat



Rangkaian Alat pendeteksi

**Gambar 55. Alat Pemilah Barang Otomatis. No Aplikasi: EC00202007864
Tanggal Pengajuan: 27-02-2020**

Gambar 54 diajukan oleh pemohon sebagai permohonan dengan jenis ciptaan program komputer. Setelah diperiksa lebih lanjut oleh tim Verifikator Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, permohonan ini bukan suatu program komputer (lihat Bab II) tetapi alat yang dipergunakan untuk menyelesaikan permasalahan teknis. Alat tersebut tidak dapat dilindungi Hak Cipta sesuai dengan ketentuan tersebut pada Pasal 41 huruf c UU Hak Cipta (Lihat Bab II).

BAB V

PERMOHONAN PENDAFTARAN DESAIN INDUSTRI

Setelah pembelajaran bab ini, para peserta dapat menerangkan tata cara pengajuan Pendaftaran Desain Industri

Selain pelayanan di bidang Hak Cipta, Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri melaksanakan pelayanan di bidang Desain Industri. Dalam rangka meningkatkan pelayanan publik, pengajuan permohonan pendaftaran desain industri sekarang dilakukan secara daring/online. Layanan secara daring/online ini merupakan solusi yang cepat, aman, efektif dan efisien. Sekarang masyarakat tidak perlu datang langsung ke Kantor Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual atau ke Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM RI, cukup dengan genggam tangan maka proses permohonan pendaftaran desain industri dapat dilakukan.

Sebelum mengajukan permohonan pendaftaran desain industri, beberapa hal perlu dipersiapkan terlebih dahulu. Bab ini membahas tentang tata cara pengajuan permohonan pendaftaran desain industri dan persiapan pengajuan permohonan desain industri. Diharapkan dengan bahasan ini, masyarakat tidak lagi mengalami kesulitan dalam identifikasi jenis permohonan desain industri.

A. Tata Cara Pengajuan Permohonan Pendaftaran Desain Industri

Pengajuan permohonan pendaftaran Desain Industri dilakukan secara daring. Pembuatan permohonan baru diawali dengan melakukan registrasi akun pada lama <https://desainindustri.dgip.go.id/site/login>, kemudian memilih pilihan “Buat Permohonan Baru”, setelah itu mengisi seluruh formulir yang tersedia. Pada umumnya pemohon diwajibkan untuk mengisi data pemohon, data desain, mengunggah dokumen-dokumen yang diperlukan dan melakukan pembayaran sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019

tentang Jenis Dan Tarif Atas Penerimaan Negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

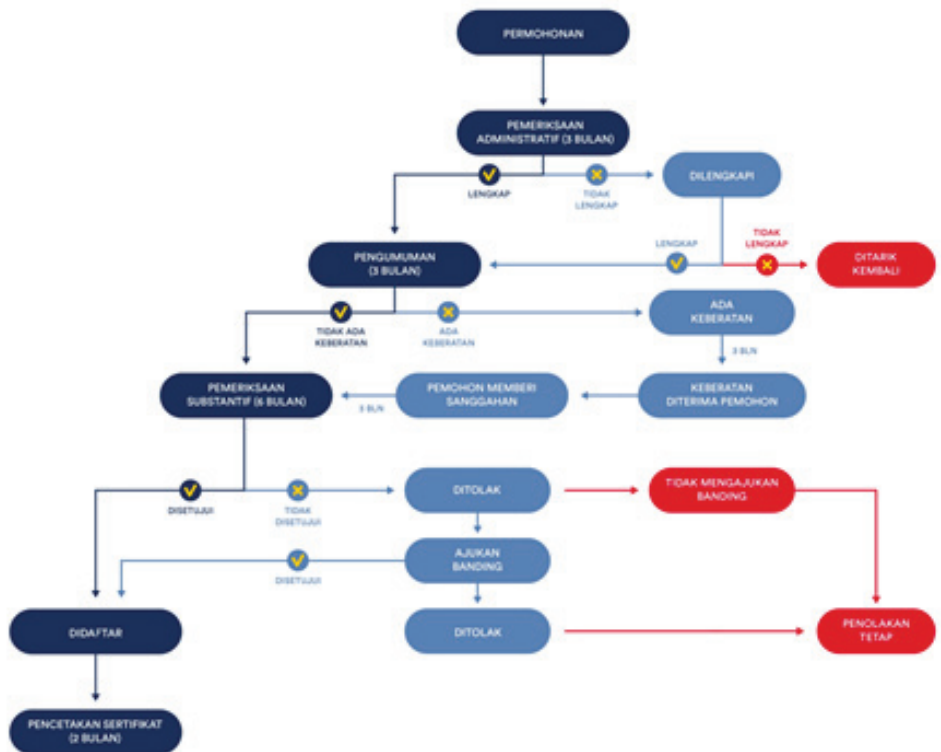
Data dukung yang diunggah adalah Gambar Desain Industri; Uraian Desain Industri; Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Industri; Surat Kuasa (jika diajukan melalui konsultan); Surat Pernyataan Pengalihan Hak (jika pemohon dan pendesain berbeda); Surat Keterangan UMK (jika pemohon merupakan usaha mikro atau usaha kecil); SK Akta Pendirian (jika pemohon merupakan lembaga pendidikan atau litbang pemerintah).

Prosedur Pendaftaran Desain Industri Baru



Bagan 2. Prosedur Pendaftaran Desain Industri Online.
Diunduh 18 Juli 2020 www.dgip.go.id

Sesuai dengan Bagan 3 berikut, alur bisnis proses pendaftaran desain industri dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan UU Desain Industri yaitu pemeriksaan administratif yang dilaksanakan paling lama 3 (tiga) bulan, pengumuman dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan, pemeriksaan substantif yang dilaksanakan paling lama 6 (enam) bulan dan pencetakan sertifikat yang dilaksanakan paling lama 2 (dua) bulan.



Bagan 3. Alur Bisnis Proses Pendaftaran Desain Industri.
 Diunduh 18 Juli 2020 www.dgip.go.id

Sebagaimana telah dibahas pada Bab III modul ini, Hak Desain Industri diperoleh berdasarkan permohonan pendaftaran yang diajukan oleh Pemohon baik secara langsung atau melalui kuasa dalam hal ini Konsultan Hak Kekayaan Intelektual.

Sebelum permohonan diajukan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, maka perlu diadakan persiapan terkait dengan kelengkapan dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengajuan permohonan desain industri. Kelengkapan dan persyaratan permohonan pendaftaran desain industri mencakup hal-hal administratif dan substantif. Persiapan ini dilakukan untuk mengurangi risiko adanya kekurangan persyaratan dan kelengkapan yang akan menghambat proses pendaftaran dan juga untuk menghindari kemungkinan terjadinya penolakan terhadap permohonan pendaftaran yang diajukan.

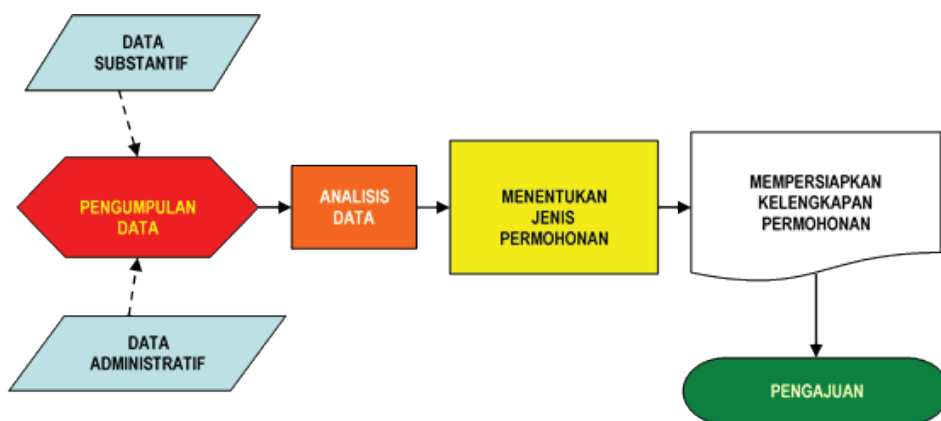
B. Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri

Persiapan sebelum mengajukan permohonan ini dimulai dengan pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis untuk menentukan jenis permohonan desain industri yang akan diajukan. Data yang harus dikumpulkan untuk mempersiapkan kelengkapan permohonan mencakup data substantif dan data administratif sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Data substantif terkait dengan fisik dan teknis dari kelengkapan permohonan, antara lain nama produk, gambar, kegunaan produk, dan klaim perlindungan. Data administratif terkait dengan hal-hal dan kelengkapan yang bersifat formalitas dan administratif, antara lain nama pemohon, nama pendesain, alamat pemohon, kuasa, dan surat pernyataan kepemilikan.

Dengan demikian, setiap pemohon dalam mengajukan permohonan desain industri harus melewati proses persiapan yang telah ditentukan, dimana pemohon harus memberikan persyaratan data administratif dan data substantif dengan melakukan pengumpulan data keduanya dan diberikan kepada petugas loket yang kemudian dilakukan analisis data guna menentukan jenis permohonan serta mempersiapkan kelengkapan permohonan tersebut.

Secara diagram proses persiapan permohonan desain industri dapat terlihat pada bagan berikut ini:



Bagan 4. Proses Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri. Sumber Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri, 2018.

a. **Data Substantif**

1). **Jenis Produk**

Jenis produk yang dimaksud adalah nama produk yang akan diajukan dengan dengan bahasa Indonesia, berupa produk yang terdiri dari beberapa komponen terlihat yang dapat dilepas atau merupakan produk yang *rigid* yang kemudian disesuaikan dengan kelas produk dalam klasifikasi Locarno. Selain itu dalam permphonan desain industri dapat juga didaftar suatu produk yang berupa barang set sebagai satu kesatuan desain industri.

Jenis produk ini perlu diketahui karena dapat digunakan sebagai salah satu dasar untuk mempermudah dalam menentukan jenis permohonan yang akan diajukan dan membantu dalam menentukan kelas barang dari desain industri yang diajukan.

Contoh 1:



Gambar 56. Tempat Duduk. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Penjelasan :

Nama produk? Tempat Duduk

Apakah berupa produk yang terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilepas atau merupakan produk yang rigid? Komponen rigid

Kelas produk dalam klasifikasi Locarno? 06-01

Contoh 2:



Gambar 57. Mobil. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Penjelasan:

Nama produk? Mobil

Apakah berupa produk yang terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilepas atau merupakan produk yang rigid? Komponen dapat dilepas

Kelas produk dalam klasifikasi Locarno? Mobil (12-08), Kisi-Kisi Depan Mobil (12-16), Lampu Depan Mobil (26-06), Lampu Belakang Mobil (26-06).

2). **Kegunaan Produk**

Kegunaan produk yang dimaksud adalah penjelasan kegunaan produk secara praktis, dimana tujuannya adalah untuk memudahkan dalam pengklasifikasian dan penelusuran bukan penjelasan cara kerja secara mendetil seperti halnya deskripsi dalam paten. (misal: Kursi untuk tempat duduk).

Perkembangan produk industri sangat pesat sekali, sehingga daftar produk yang ada pada daftar klasifikasi akan terus bertambah sejalan dengan perkembangan tersebut. Jika ada jenis produk baru yang diajukan tanpa disertai dengan informasi terkait kegunaan produk, maka akan menimbulkan kesulitan bagi pemeriksa untuk menentukan kelas barang dari desain industri yang didaftarkan tersebut. Hal ini akan menjadi salah satu hambatan dalam

proses permohonan, dimana proses pendaftaran desain industrinya menjadi tertunda karena Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual harus meminta informasi kegunaan produk tersebut kepada Pemohon.

Contoh :



Gambar 58. Kisi-Kisi Depan Mobil. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Penjelasan:

Kegunaan produk: komponen berupa asesoris pada bagian depan mobil yang berfungsi sebagai ventilasi udara ke dalam ruang mesin mobil.

Kelas: 12-16

Penelusuran: Asesoris Mobil (12-16) dan Mobil (kelas 12-08)

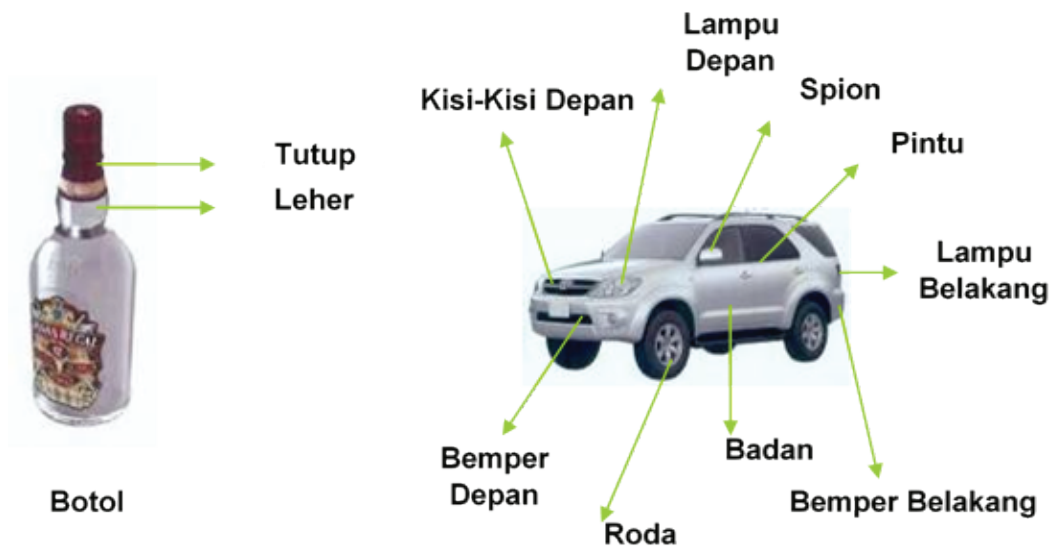
3). **Struktur Produk**

Struktur produk yang dimaksud adalah susunan komponen/bagian yang lazim terlihat pada suatu produk. Hal ini sangat membantu dalam menentukan jumlah permohonan yang akan diajukan dan juga dalam menentukan klaim perlindungan desain industri (lihat Bab II).

Tidak semua komponen-komponen dari produk dapat diajukan sebagai desain industri, hanya komponen yang bersifat estetis dan terlihat serta memiliki kebaruan yang dapat diajukan sebagai satu permohonan desain industri secara tersendiri disamping desain utuh atau keseluruhannya.

Selain komponen-komponen yang bersifat estetis, kita juga dapat mengetahui bagian-bagian yang bersifat teknis. Komponen atau bagian produk yang semata-mata bersifat teknis bukanlah kreasi yang dapat diajukan permohonan desain industri.

Contoh :



Gambar 59. Botol dan Mobil. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

4). Kesesuaian dengan definisi Desain Industri

Desain industri pada dasarnya adalah kreasi yang dapat memberikan kesan estetis pada produk. Dengan demikian Desain Industri adalah gabungan dari aspek fungsi teknis dan estetis. Untuk itu jika suatu produk kreasinya ditujukan semata-mata fungsi (*engineering design*), maka kreasi tersebut tidak bisa diajukan sebagai permohonan desain industri (misal: Piston). Demikian juga jika kreasinya semata-mata estetis juga tidak bisa diajukan sebagai permohonan desain industri (misal: gambar tanpa diterapkan pada produk yang merupakan obyek hak cipta).

Metode konstruksi pembuatan produk juga tidak dapat diajukan sebagai permohonan desain industri. Hal ini disebabkan karena metode konstruksi merupakan kreasi di bidang teknologi yang merupakan obyek perlindungan Paten. Begitupun rasa dari suatu produk bukan merupakan obyek perlindungan desain industri.

Pengujian terkait definisi desain industri terhadap suatu permohonan desain industri dapat dilakukan mengacu pada beberapa hal yakni: (1) Dapat dilihat dengan kasat mata (tanpa bantuan alat, seperti mikroskop), (2) Kreasinya merupakan gabungan aspek teknis dan estetis sebagai satu

kesatuan yang membentuk produk, (3) Kreasinya diterapkan pada suatu produk.

Contoh:



Gambar 60. Alat Penyedot Debu. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Alat penyedot debu merupakan gabungan aspek fungsi teknis dan estetika (Sesuai definisi Desain Industri).



Gambar 61. Gear. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Gear semata-mata fungsi teknis tidak sesuai dengan definisi Desain Industri.



Gambar 62. Motif. Sumber: <https://www.ipindo.com/klaim-desain-industri-yang-dilindungi>

Gambar 62 adalah gambar motif yang menunjukkan kreasi semata-mata estetik. Karena tidak diaplikasikan pada produk sehingga tidak sesuai dengan definisi Desain Industri.

5). Produk lain yang sudah ada di pasaran

Pada Bab II sudah dijelaskan bahwa desain industri yang mendapat perlindungan adalah desain industri yang baru. Sebelum mengajukan permohonan, disarankan agar pemohon atau pendesain tidak mempublikasikan desain industrinya terlebih dahulu di media elektronik maupun non elektronik, kecuali beberapa pengecualian sebagaimana telah dijelaskan di Bab II.

Hal yang penting bagi pemohon atau pendesain untuk lebih dahulu mencari tahu atau melakukan penelusuran produk sejenis yang sudah digunakan atau telah beredar di pasaran itu merupakan pengembangan dari desain yang sudah ada. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari diajukannya desain yang sudah diketahui umum (*publicly known*) dan mengurangi resiko ditolaknya permohonan pada saat diajukan. Informasi-informasi tersebut dapat diperoleh dari dan berupa brosur, majalah, katalog, internet (misal: Google), dan media lainnya.

Apabila desain yang akan didaftarkan adalah komponen dari suatu produk tertentu, maka penelusurannya meliputi juga produk tertentu yang

menggunakan komponen yang diajukan tersebut. Contoh apabila yang didaftarkan berupa bumper dari mobil, maka penelusurannya pun terhadap produk mobil.

Setelah diperoleh hasil penelusuran desain industri terhadap produk yang sudah ada di pasaran ini, selanjutnya dapat diantisipasi kebaruan desain industri yang akan diajukan.

6). Desain industri sejenis yang pernah diajukan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Mengingat syarat pokok pendaftaran desain industri adalah kebaruan, maka penelusuran mandiri informasi desain industri yang pernah diajukan permohonannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual atau kantor-kantor kekayaan intelektual lainnya yang tergabung dalam WIPO sangat penting untuk dilakukan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari fitur e-PENELUSURAN KI yang terdapat di laman resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual www.dgip.go.id.

Ada dua konsekuensi dari hasil penelusuran desain industri yang pernah diajukan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Konsekuensi pertama, apabila permohonan desain industri tersebut tidak terdaftar atau mendapatkan hak desain industri atau sudah berstatus milik umum atau *public domain*, maka setiap orang dapat menggunakan desain industri tersebut secara komersial tanpa harus izin dari pihak manapun. Konsekuensi kedua, apabila permohonan desain industri tersebut sudah terdaftar dan masih dalam masa perlindungan, maka untuk menggunakan desain industri tersebut secara komersial harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari pemegang hak desain industri.

7). Kreasi umum dari Desain Industri yang diajukan

Mencari kreasi umum dari Desain Industri yang diajukan, misal: Kreasi bentuk kotak untuk kotak kemasan bertujuan agar dapat menentukan kreasi mana yang tidak perlu dimintakan perlindungan. Bentuk-bentuk dasar seperti kotak, bola, kubus, silinder, piramid adalah bentuk-bentuk dasar yang sudah dikenal umum dalam teori desain.

Selain itu terhadap bentuk suatu barang yang sudah umum atau lazim pada barang tertentu, juga tidak dapat diklaim sebagai kreasi yang dapat dilindungi. Contohnya seperti bentuk pada ban, kreasi bentuknya sudah lazim hanya kreasi konfigurasi yang didesain secara khusus untuk membedakan antara ban yang satu dengan yang lain dari sudut penampilan dan estetikanya. Walaupun kreasi umum tidak diklaim dalam permohonan, namun dalam pelaksanaan haknya tidak memerlukan izin dari pihak lain atau dapat dilaksanakan tanpa melanggar hak desain industri milik pihak lain.

Contoh :



Gambar 63. Kemasan. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Bentuk (kotak) pada Gambar 62 sudah umum tidak bisa diklaim perlingkungannya. Klaim hanya bisa komposisi garis dan komposisi warna.

8. Kreasi baru dari Desain Industri yang diajukan

Mencari kreasi baru Desain Industri yang diajukan, misal: kreasi komposisi garis dan komposisi warna untuk kemasan pada Gambar 62 bertujuan agar dapat menentukan kreasi mana yang akan dimintakan perlindungan.

Kreasi baru suatu desain industri bisa keseluruhan kreasi atau sebagian kreasi dari suatu produk. Masing-masing dapat diajukan permohonan desain industri secara sendiri-sendiri. Dengan mengetahui bagian-bagian produk yang kreasinya baru, akan mempermudah dalam menentukan jenis permohonan serta dapat mempertajam perlindungan terhadap desain industri yang diajukan permohonannya.

Dalam hal sebagian kreasi desain industri, ada bagian yang dapat dibongkar pasang dan ada bagian yang menyatu (rigid). Untuk bagian yang dapat dibongkar pasang dapat diajukan secara tersendiri sebagai satu desain industri, sedangkan bagian yang menyatu (rigid) dapat diajukan permohonannya sebagai desain industri parsial.

b. Data Administratif

1) Pendesain

Pendesain adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan Desain Industri, sesuai dengan Pasal 1 ayat (2) UU Desain Industri. Dalam hal Pendesain terdiri atas beberapa orang secara bersama, Hak Desain Industri diberikan kepada mereka secara bersama, kecuali jika diperjanjikan lain diatur dalam Pasal 6 ayat (2) UU Desain Industri. Kemudian disertakan surat pernyataan kepemilikan Desain Industri dari Pendesain sesuai Pasal 11 ayat (4) huruf c UU Desain Industri. Nama pendesain adalah hak moral (akan terus melekat pada karya).

2) Pihak yang akan mengajukan permohonan

Pemohon adalah pihak yang mengajukan Permohonan sesuai Pasal 1 ayat (4) UU Desain Industri dan namanya tercantum dalam sertifikat. Dalam hal Permohonan diajukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu Pemohon, Permohonan tersebut ditandatangani oleh salah satu Pemohon dengan melampirkan persetujuan tertulis dari para Pemohon lain, hal ini diatur dalam Pasal 11 ayat (5) UU Desain Industri. Pemohon bisa Pendesain atau pihak lain yang diberi hak oleh Pendesain. 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 sesuai Pasal 11 ayat (6) UU Desain Industri.

3) Data prioritas

Hak Prioritas adalah hak Pemohon untuk mengajukan Permohonan yang berasal dari negara yang tergabung dalam Konvensi Paris untuk memperoleh pengakuan bahwa Tanggal Penerimaan yang diajukannya ke negara tujuan, yang juga anggota Konvensi Paris atau Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia, memiliki tanggal yang sama

dengan Tanggal Penerimaan yang diajukan di negara asal selama kurun waktu yang telah ditentukan berdasarkan Konvensi Paris sesuai Pasal 1 ayat (12) UU Desain Industri.

Permohonan dengan menggunakan Hak Prioritas harus diajukan dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan yang pertama kali diterima di negara lain yang merupakan anggota Konvensi Paris atau anggota Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia sesuai Pasal 16 ayat 1 Undang-undang Nomor. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Permohonan dengan Hak Prioritas sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) wajib dilengkapi dengan dokumen prioritas yang disahkan oleh kantor yang menyelenggarakan pendaftaran Desain Industri disertai terjemahannya dalam bahasa Indonesia dalam waktu paling lama 3 (tiga) bulan terhitung setelah berakhirnya jangka waktu pengajuan Permohonan dengan Hak Prioritas sesuai Pasal 16 ayat (2) UU Desain Industri.

Apabila syarat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) tidak dipenuhi, Permohonan tersebut dianggap diajukan tanpa menggunakan Hak Prioritas sesuai Pasal 16 ayat (3) UU Desain Industri.

Selain salinan surat Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 ayat (2), Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dapat meminta agar Permohonan dengan menggunakan Hak Prioritas dilengkapi pula dengan :

- a. salinan lengkap Hak Desain Industri yang telah diberikan sehubungan dengan pendaftaran yang pertama kali diajukan di negara lain; dan
- b. salinan sah dokumen lain yang diperlukan untuk mempermudah penilaian bahwa Desain Industri tersebut adalah baru.

Diatur dalam Pasal 17 a dan b UU Desain Industri.

4). Penentuan jenis permohonan yang akan diajukan

Suatu produk Desain industri harus memiliki karakteristik produk antara lain produk tersebut apakah memiliki komponen estetis yang dapat dilihat pada saat penggunaan normal atau tidak, apakah memiliki komponen dapat dibongkar pasang atau tidak, apakah produk tersebut

memiliki beberapa varian, dan apakah produk tersebut terdiri dari beberapa produk. Pertimbangan kreasi Desain yang dianggap baru yang dilihat secara keseluruhan atau sebagian dan sejauh mana lingkup perlindungan yang diinginkan serta batasan Teritorial perlindungan (dalam dan/atau luar negeri) yang terkait dengan pendaftaran melalui hak prioritas.

Dalam satu produk tidak hanya dapat diajukan satu permohonan akan tetapi bisa diajukan beberapa jenis permohonan desain industri, tergantung dari hasil analisis terhadap data-data substantif yang telah dilakukan terkait dengan kreasi-kreasi desain yang baru dalam produk tersebut. Bisa saja diajukan permohonan untuk satu desain keseluruhan atau untuk beberapa desain komponen dari produk atau kedua-keduanya.

Sebagaimana diatur pada Pasal 13 UU Desain Industri, permohonan desain industri dapat berupa:

a. Satu Desain Industri

Satu desain industri mengandung dua pemahaman yaitu produk utuh dan produk parsial/sebagian.

Contoh produk utuh:

Produk kompleks dan/atau komponen yang dapat dibongkar pasang

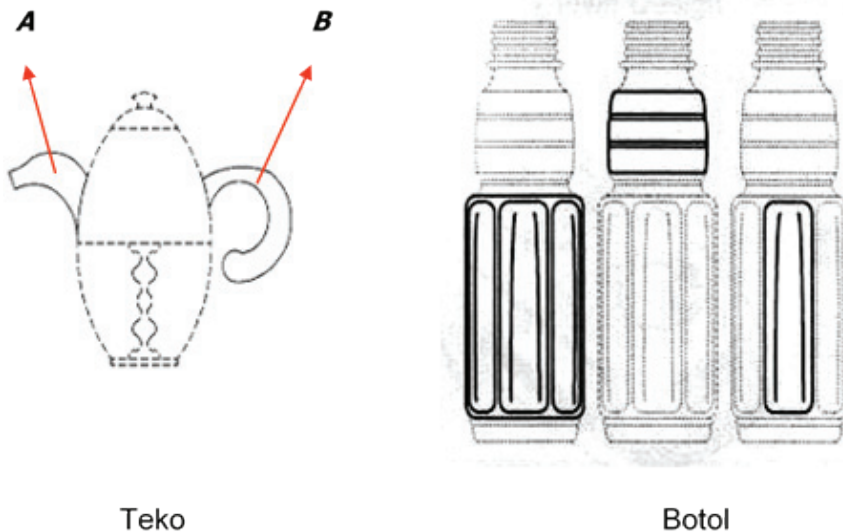


Gambar 64. Produk Kompleks dan Produk Komponen.
Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

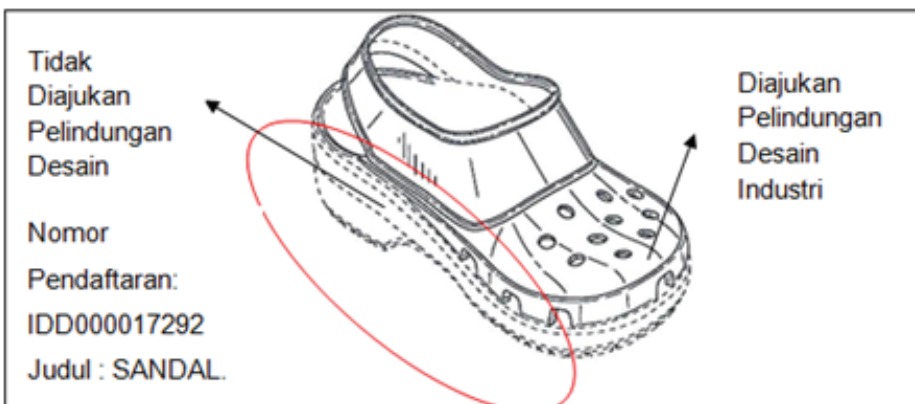
Contoh produk parsial/sebagian:

Produk parsial/sebagian adalah bagian produk yang tidak dapat dibongkar pasang.

Penyajian gambar berupa pemberian garis putus-putus pada bagian produk yang tidak dimintakan perlindungan dan pemberian garis tebal atau warna mencolok pada bagian yang dimintakan perlindungan



Gambar 65. Produk Parsial/Sebagian. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.



Gambar 66. Penyajian Gambar Produk Parsial/Sebagian.
Sumber: Modul Desain Industri, 2019.

b. Satu Kesatuan Desain Industri

Istilah satu kesatuan desain industri disebut juga set/serangkaian produk. Dalam hal menilai apakah desain industri ini merupakan

satu set atau serangkaian produk, dapat dinilai dengan beberapa ciri berikut:

- 1) Beberapa desain yang menunjukkan kesatuan motif/corak/fitur
Contoh:



Gambar 67. Set Kesatuan Motif/Corak/Fitur. Sumber: Modul Desain Industri, 2019.

- 2) Barang-barang komponennya membentuk sebuah bentuk yang ada kesatuannya.

Contoh:

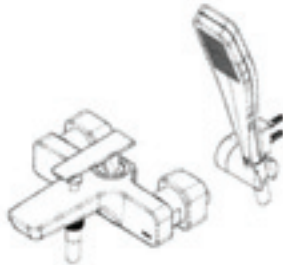
Gambar 68. Set Kesatuan Bentuk. Sumber: Modul Desain Industri, 2019.

- 3) Barang-barang yang komponennya memberikan kesan adanya relasi.

Contoh:



Set Pengeras Suara Aktif (A00200802744)



Set Kran Pancuran (A00201400726)

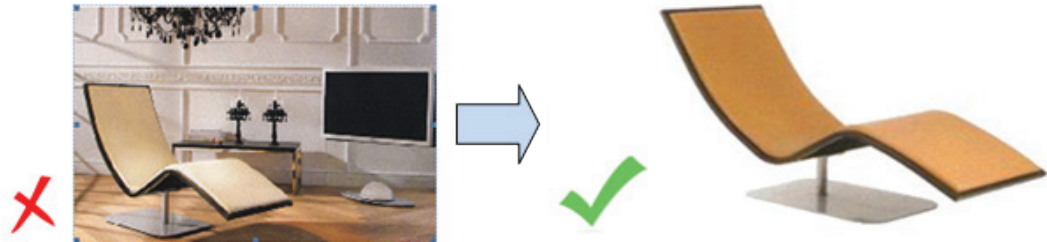


Set Alat Bantu Dengar

Gambar 69. Set Kesatuan Relasi. Sumber: Modul Desain Industri, 2019.

5). Penyajian Gambar/Representasi Desain Industri

Gambar/representasi Desain Industri disajikan dengan latar belakang netral tanpa produk/barang lain dengan kualitas gambar yang terang.



Gambar 70. Penyajian Gambar Latar Belakang Netral. Sumber: Modul Desain Industri, 2019.

Gambar/representasi desain industri dibuat dengan menunjukkan keseluruhan tampak desain industri baik tampak depan, belakang, atas, bawah, samping kanan/kiri, perspektif dan referensi. Gambar referensi dipergunakan untuk memperjelas bagian tertentu dari suatu bagian desain yang akan dilindungi. Misal gambar detail atau gambar bagian yang diperbesar. Gambar referensi juga dipergunakan untuk menunjukkan pada saat produk diaplikasikan atau digunakan. Sebagai contoh adalah alat pengeras suara pada saat dipergunakan dengan *playemya*.

Untuk produk 2 (dua) dimensi gambar/representasi desain industri disajikan dengan tampak depan. Contoh:



Gambar 71.
Tampak Depan
Kain Sprei.
Permohonan
Desain Industri
Nomor
A00201300981,
Judul: KAIN
SPREI.
Diunduh 20
Juli 2020 www.dgip.go.id.



Gambar 72. Tampak Depan Pola Permukaan Kain.
Permohonan Desain Industri Nomor A00201803145,
Judul: POLA PERMUKAAN Diunduh 20 Juli 2020
www.dgip.go.id.

Untuk produk 3 (tiga) dimensi gambar/representasi desain industri disajikan dengan berbagai tampak. Contoh:



Tampak Depan



Tampak Belakang



Tampak Samping Kanan



Tampak Samping Kiri



Tampak Atas

Tampak Bawah

Tampak Perspektif

Gambar Referensi

**Gambar 73. Permohonan Desain Industri Nomor AID201802581, Judul: KERANJANG.
Diunduh 20 Juli 2020 www.dgip.go.id.**

6). Penyusunan Uraian Desain Industri

Uraian Desain Industri memuat beberapa hal pokok antara lain: Judul Desain Industri dalam Bahasa Indonesia, Keterangan Gambar (Penjelasan Tampak), Kegunaan Singkat Desain Industri, dan Bagian yang Dimintakan Perlindungan (apakah hanya Bentuk, atau Konfigurasi, atau Komposisi Garis dan Komposisi Warna dari Desain Industri atau keseluruhannya).

Contoh:

Uraian Desain Industri

Judul:
CERMIN

Keterangan Gambar:

- Gambar 1. Tampak Depan
- Gambar 2. Tampak Belakang
- Gambar 3. Tampak Atas
- Gambar 4. Tampak Bawah
- Gambar 5. Tampak Samping Kanan
- Gambar 6. Tampak Samping Kiri
- Gambar 7. Tampak Perspektif
- Gambar 8. Tampak Referensi (Penerapan)

Kegunaan:

Digunakan sebagai cermin "kelopak" untuk bercermin.

Yang Dimintakan Pelindungan:

Bentuk, Konfigurasi.

Gambar 74. Contoh Uraian Desain Industri. Sumber: Modul Desain Industri, 2019

7). Simulasi Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri

Dari penjelasan di atas, kita sudah memiliki gambaran mengenai langkah-langkah persiapan sebelum mengajukan permohonan desain industri. Berikut adalah beberapa ilustrasi persiapan pengajuan permohonan desain industri untuk lebih membuka pemahaman kita.

Ilustrasi I



Bagian atas (tempat duduk)



Bagian bawah (kaki bangku)

DATA SUBSTANTIF

Jenis produk: Bangku (06-01)

Kegunaan produk: Tempat duduk

Struktur produk: Bagian atas (tempat duduk)+
Bagian bawah (kaki bangku)

Apakah sesuai definisi Desain Industri? sesuai

Produk lain yang sudah ada di pasaran: tidak ada

Desain Industri sejenis yang pernah diajukan ke
DJHKI: belum ada

Kreasi umum dari Desain Industri yang diajukan:
tidak ada

Kreasi baru dari Desain Industri yang diajukan:
Bentuk dan konfigurasi

Apakah pernah diumumkan atau digunakan
sebelum diajukan? Belum pernah

DATA ADMINISTRATIF

Pendesain: Agus Sachari (Indonesia)

Pemohon: PT. Ligna (Indonesia)

PENENTUAN JENIS PERMOHONAN

Satu Desain Industri

KELENGKAPAN PERMOHONAN YANG DISIAPKAN

- Gambar
- Uraian
- Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Industri
- Surat Pengalihan Desain Industri
- Formulir
- Pembayaran biaya pendaftaran
- Surat kuasa (bila melalui konsultan HKI)

Penyajian Gambar dan Uraian Desain Industri



Uraian Desain Industri

Judul:
BANGKU

Keterangan Gambar:

- Gambar 1. Tampak Atas
- Gambar 2. Tampak Bawah
- Gambar 3. Tampak Depan
- Gambar 4. Tampak Perspektif Bagian Bawah
- Gambar 5. Tampak Perspektif Bagian Atas dan Depan

Kegunaan:
Digunakan sebagai alas duduk.

Yang Dimintakan Pelindungan:
Bentuk dan Konfigurasi.

Gambar 75. Ilustrasi Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

Ilustrasi II



Gambar 76. Ilustrasi Persiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri. Sumber: Modul Drafting Desain Industri, 2011.

DATA SUBSTANTIF



Jenis produk: Kotak Kemasan (09-05)

Kegunaan produk: Untuk mengemas produk pompa air pada kendaraan (mobil).

Struktur produk: wadah (kotak)+ ornamen 2D (gambar)

Apakah sesuai definisi Desain Industri? sesuai

Produk lain yang sudah ada di pasaran: bentuk umum dengan ornamen gambar yang berbeda.

Desain Industri sejenis yang pernah diajukan ke DJHKI: belum ada

Kreasi umum dari Desain Industri yang diajukan: Bentuk tidak baru (konfigurasi tidak ada)

Kreasi baru dari Desain Industri yang diajukan: Komposisi garis dan komposisi warna (2D)

Apakah pernah diumumkan atau digunakan sebelum diajukan? Belum pernah

Pengajian Gambar dan Uraian Desain Industri

DATA ADMINISTRATIF

Pendesain: Rudy (Indonesia)

Pemohon: Rudy (Indonesia)

PENENTUAN JENIS PERMOHONAN

Satu Desain Industri

KELENGKAPAN PERMOHONAN YANG DISIAPKAN

- Gambar
- Uraian
- Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Industri
- Formulir
- Pembayaran biaya pendaftaran
- Surat kuasa (bila melalui konsultan HKI)

BAB VI PENUTUP

Secara garis besar, modul ini memberikan pengetahuan dasar terkait dengan Obyek Hak Cipta Dan Desain Industri, serta pemahaman terkait Perlindungan Hak Cipta dan Desain Industri, serta Permohonan pencatatan Hak Cipta dan pendaftaran Desain Industri yang menjadi salah satu tugas dan fungsi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Setelah selesai pembelajaran dalam modul *best practice* ini diharapkan peserta mendapat gambaran yang utuh terkait penjelasan hal ikhwal untuk menilik Obyek Hak Cipta Dan Desain Industri, mulai dari pengenalan dasar terkait dengan Hak Cipta dan Desain Industri, sampai dengan upaya perlindungan hukum.

Tentunya, dalam penulisan modul *best practice* ini, disadari masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun akan sangat bermanfaat bagi kami dalam menyempurnakan dan mengembangkan bahan ajar ini lebih lanjut. Besar harapan kami, modul yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi insan pembelajar di lingkungan Kemenkumham RI.

A. Simpulan

Modul *best practice* ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan tentang kompetensi dasar di bidang Hak Cipta dan Desain Industri, dalam rangka pengembangan pengetahuan bagi pegawai di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM RI khususnya, dan masyarakat pada umumnya. Pemahaman terkait dengan hal tersebut, memberikan pemahaman bahwa Hak Cipta dan Desain Industri memiliki peran penting untuk mendorong para Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk menciptakan dan mendesain produk-produk yang bermanfaat bagi masyarakat. Perlindungan hukum memberikan kepastian hukum bagi pemilik karya, sehingga tidak boleh secara illegal digunakan oleh orang lain. Dengan demikian, diharapkan dengan perlindungan hukum bagi pencipta dan pendesain

akan mendorong lahirnya karya-karya baru yang mampu bersaing dengan produk-produk luar negeri.

B. Saran dan Rekomendasi

1. Peserta diharapkan dapat mempelajari dan memahami modul ini untuk meningkatkan kompetensi teknis, khususnya dalam rangka memberikan perlindungan hukum bagi Hak Cipta dan Desain Industri.
2. Guna mewujudkan kepastian hukum dalam pemberian perlindungan hukum Kekayaan Intelektual, maka diharapkan peserta aktif dalam pembelajaran yang disampaikan dalam modul ini.
3. Modul ini juga dapat diperkaya dengan bacaan-bacan lain seperti bulletin, laporan Dirjen KI, buku-buku, serta testimony, serta sumber-sumber lain dalam media elektronik seperti Video, Website dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSAKA

A. Dasar Perundang-undangan

1. Republik Indonesia. 1994. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pendirian *World Trade Organisation*.
2. Republik Indonesia. 2014. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
3. Republik Indonesia. 2000. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019 tentang Jenis Dan Tarif Atas Penerimaan Negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.
7. Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Data Kekayaan Intelektual Komunal, Ekspresi Budaya Tradisional.

B. Buku Referensi

1. Hardjana Suka. (1995). Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI.
2. Sunaryati Hartono, *Bhineka Tunggal Ika Sebagai Asas Hukum Bagi Pembangunan Hukum Nasional*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006.
3. Sedyawati, Edi dkk. (1983). Seni dalam Masyarakat Indonesia. Jakarta: Gramedia.

- 
4. Zackaria Soetedja, dkk. (2017). Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
 5. Andrieansjah. (2011). Modul Drafting Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
 6. Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2018.
 7. Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2019.

Glosarium

1. *Intangible asset*: Aset yang merupakan bagian kekayaan seseorang/perusahaan yang tidak Nampak (*intangible*), seperti kekayaan intelektual, saham, dan lain sebagainya.
2. Kekayaan Intelektual: *suatu perlindungan hukum yang diberikan oleh negara kepada seseorang/sekelompok orang ataupun badan yang idenya dituangkan dalam bentuk suatu karya cipta sehingga menghasilkan suatu karya baru.*
3. *World Trade Organization (WTO)*: Organisasi Perdagangan Dunia yang telah diatur pendiriannya melalui UU No.7 Tahun 1994 tentang pendirian Organisasi Perdagangan Dunia atau *World Trade Organization (WTO)*.
4. Pencipta: seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
5. Pendesain: seorang atau beberapa orang yang menghasilkan Desain Industri.
6. Pemohon: pihak yang mengajukan Permohonan.
7. Tanggal Penerimaan: tanggal penerimaan Permohonan yang telah memenuhi persyaratan administratif.

MENILIK LEBIH JAUH TENTANG OBYEK HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Teknik Substantif
Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri

Modul *best practice* ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan tentang kompetensi dasar di bidang Hak Cipta dan Desain Industri, dalam rangka pengembangan pengetahuan bagi pegawai di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM RI khususnya, dan masyarakat pada umumnya.

Pemahaman terkait dengan hal tersebut, memberikan pemahaman bahwa Hak Cipta dan Desain Industri memiliki peran penting untuk mendorong para Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk menciptakan dan mendesain produk-produk yang bermanfaat bagi masyarakat. Perlindungan hukum memberikan kepastian hukum bagi pemilik karya, sehingga tidak boleh secara illegal digunakan oleh orang lain.

Dengan demikian, diharapkan dengan perlindungan hukum bagi pencipta dan pendesain akan mendorong lahirnya karya-karya baru yang mampu bersaing dengan produk-produk luar negeri.



BPSDM Hukum dan HAM

Jalan Raya Gandul No. 4 Gandul, Cinere
www.bpsdm.kemenumham.go.id



ISBN 978-623-6869-60-4



9 786236 869604