



KEMENTERIAN HUKUM DAN Keadilan
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

VOLUME 2 / 2026

MEDIA HKI

PEMANTIK INOVASI & KREASI



LIPUTAN KHUSUS

Proposal Indonesia

Langkah Strategis DJKI Menuju Keadilan Ekonomi Musisi Indonesia

KINFOGRAFIK

Sistem Pengelolaan Royalti

Musik dan/atau Lagu Indonesia

Lindungi Karya Cipta, Hidupkan Kreativitas di Era Digital

Edisi kedua Media HKI Tahun 2026 mengangkat tema Lindungi Karya Cipta, Hidupkan Kreativitas di Era Digital, yang menyoroti pentingnya perlindungan hak cipta sebagai fondasi tumbuhnya ekosistem kreatif yang sehat dan berkelanjutan. Di tengah kemudahan distribusi, reproduksi, dan pemanfaatan karya melalui teknologi digital, perlindungan terhadap karya cipta menjadi makin relevan untuk memastikan para kreator memperoleh pengakuan serta manfaat ekonomi yang adil. Melalui tema ini, Media HKI tidak hanya mengangkat dinamika penguatan tata kelola hak cipta di dalam negeri, tetapi juga menyoroti langkah Indonesia dalam memperjuangkan Proposal Indonesia (*Indonesian Proposal*) sebagai instrumen global untuk mewujudkan tata kelola royalti digital yang lebih adil, transparan, dan inklusif lintas negara. Inisiatif ini menjadi bagian dari upaya memastikan bahwa perkembangan ekonomi digital tetap menempatkan pencipta sebagai pihak yang memperoleh nilai ekonomi secara layak dari karya yang mereka hasilkan.



Ilustrator

Feri Akbar (lahir 4 Juni 1995 di Semarang, Indonesia) adalah seniman digital di balik Woketoon. Ia dikenal melalui gaya kartun cerah dan dinamis dengan pengaruh manga dan anime, khususnya Naruto. Ia memulai karier sebagai ilustrator penuh waktu pada 2018 dengan nama Cartoon Factory, sebelum melakukan penjenamaan ulang (*rebranding*) menjadi Woketoon pada 2020 untuk membangun identitas artistik yang lebih personal. Ciri khas karyanya terlihat pada karakter orisinal Wokeboy dengan desain mata unik sebagai elemen simbolis utama. Perjalanan kreatifnya berkembang melalui pameran solo perdana bersama Eiarti di Wisma Geha, serta berbagai pameran kolektif seperti All The Small Things di Jakarta, YOD Gallery Tokyo, dan Museum of Toys (MOT).

Selain aktif di dunia seni, Woketoon juga berkolaborasi dengan berbagai merek, seperti Mie Sedaap melalui kekayaan intelektual (KI) pahlawan super Armie Sedaap, serta Urban Republic, Good Day, dan PlayStation. Melalui karya-karyanya, ia menyuarakan pesan tentang penerimaan diri, menemukan kekuatan dalam kelemahan, dan berani mengejar mimpi dengan keunikan masing-masing.

Diterbitkan oleh:

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI)

Penasihat:

Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI)

Pengarah:

Sekretaris Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Direktur Hak Cipta dan Desain Industri, Direktur Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST) dan Rahasia Dagang, Direktur Merek dan Indikasi Geografis, Direktur Teknologi Informasi, Direktur Penegakan Hukum, Direktur Kerja Sama, Pemberdayaan, dan Edukasi

Penanggung Jawab:

M. Wahdan Hafizh J.Q.

Pemimpin Redaksi:

Destika Ajeng Wulandari

Tim Redaksi:

Kustin Ayuwuragil Desmuflihah, Devi Ratna Safitri, Irvan Widyatomo, M. Rahman Wahyudi

Redaktur Foto:

Galih Wisudha Pratama, Panji Putra Manik, M. Adityo Ilhamy, Wahyu Kurniawan, Irvan Widyatomo

Desain Grafis dan Tata Letak:

Tim Narabahasa

Alamat Redaksi:

Jl. H.R. Rasuna Said Kav. 8-9
Kuningan, Jakarta Selatan

Daftar Isi



4 Liputan Khusus

Proposal Indonesia: Langkah Strategis DJKI Menuju Keadilan Ekonomi Musisi Indonesia



8 Agenda KI

Dari Bali: Indonesia Rancang Arah Baru Royalti Digital Global



10 Belajar KI-lat

Hak Cipta: Kenali, Lindungi, dan Maksimalkan Karyamu



13 Klnfografik

Sistem Pengelolaan Royalti Musik dan/atau Lagu Indonesia: Peran Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) dalam Pengelolaan dan Pendistribusian Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik



16 Sapa Daerah

Songket Pandai Sikek: Menenun Kejayaan Benang Emas di Kaki Singgalang



18 Kata KI-ta

Mengover Lagu Tanpa Izin: Kreativitas Digital atau Pelanggaran Hak Cipta?



20 Demi Konten

Libur Panjang dan Jebakan "Paket Hemat" Film Bajakan



22 Komi-KI



23 Surat Teman KI

Surat Teman KI: Hak Cipta



24 Temu Kreator

Menghidupkan Benda Mati: Perjalanan Kreatif Luthfi Hinelo dalam *Benda Mati Universe*



26 Quiz

Tunjukkan aktivitas yang hasilnya dapat didaftarkan sebagai hak cipta

Proposal Indonesia:

Langkah Strategis DJKI Menuju Keadilan Ekonomi Musisi Indonesia

Musisi Indonesia masih menghadapi ketimpangan dalam penerimaan royalti dibandingkan dengan musisi di negara lain. Menyikapi hal tersebut, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) mengambil langkah strategis untuk menyempurnakan tata kelola royalti dalam ekosistem digital yang bersifat global.



Sumber: Magnific

Di tengah maraknya penggunaan platform musik seperti Spotify, YouTube Music, dan Apple Music, nasib para musisi tanah air tak selalu indah musik yang terdengar. Para musisi Indonesia sering kali menerima royalti yang tidak sebanding dengan musisi negara lain, bahkan ketika karya mereka populer secara global. Akar permasalahan ini tidak hanya terletak pada tata kelola dalam negeri, tetapi juga belum adanya sistem tata kelola royalti lintas negara yang menjamin transparansi, akuntabilitas, dan keadilan bagi seluruh pemilik hak.

Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI) Hermansyah Siregar menyebut, kondisi ini mencerminkan kesenjangan tata kelola dalam distribusi royalti lintas yurisdiksi. Meskipun hak ekonomi kreator telah diakui, implementasinya sering kali tidak berjalan optimal ketika karya digunakan di negara lain. Dengan demikian, banyak pelaku pertunjukan tidak memperoleh haknya secara penuh dalam ekosistem digital global.



Foto: Humas DKKI

"Isu sentral yang dihadapi saat ini bukan kekurangan pengaturan hak, tetapi belum adanya mekanisme global yang efektif," ujar Hermansyah. Tantangan ini menitikberatkan pada penegakan dan pengelolaan hak lintas negara.

Tantangan dalam pengumpulan royalti berasal dari empat isu utama: (1) kurangnya transparansi, inklusivitas, dan akuntabilitas; (2) tidak adanya sistem manajemen data hak cipta global terpusat; (3) belum adanya mekanisme distribusi royalti yang terstandardisasi; dan (4) perbedaan penilaian royalti antarnegara. Hingga saat ini, belum ada perjanjian internasional yang mampu mengisi celah tersebut secara komprehensif. Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) juga memperumit situasi karena memungkinkan penggunaan karya tanpa mekanisme kompensasi yang jelas.

Merespons kondisi tersebut, Indonesia membawa gagasan pembentukan instrumen hukum internasional ke forum Standing Committee on Copyright and Related Rights (SCCR) di bawah World Intellectual Property Organization (WIPO) di Jenewa, Swiss. Indonesia tidak hanya menyampaikan permasalahan, tetapi juga menawarkan kerangka solusi yang menekankan keadilan, transparansi, dan akuntabilitas dalam tata kelola royalti global.





Dukungan internasional terhadap proposal Indonesia terus menguat, termasuk dari Aljazair, Mesir, Iran, Nigeria, Filipina, Republik Dominika, Tailan, serta Asia-Pacific Group dan African Group. Dukungan juga datang dari kelompok lain, seperti Russian Federation, kelompok Central Asia, Caucasus and Eastern European Countries (CACEEC), Group of Latin American and Caribbean Countries (GRULAC), dan organisasi nonnegara seperti Corporation Innovarte dan Health and Environment Program.

Pelaku industri musik juga memberikan dukungan terhadap inisiatif ini. Vokalis grup musik Boomerang, Roy Jeconiah, menyebut proposal ini sebagai harapan baru untuk sistem yang lebih transparan, adil, dan inklusif.

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri Agung Damarsasongko menerangkan, tantangan utama yang dihadapi adalah kekhawatiran pembentukan perjanjian baru akan membatasi kebebasan berkontrak serta perbedaan sistem tata kelola royalti antarnegara.

Proposal ini tidak mengatur tarif maupun hubungan kontraktual para pihak, melainkan memastikan adanya mekanisme penegakan hak yang efektif dalam konteks lintas negara.

Kementerian Hukum memastikan perjanjian ini inklusif untuk seluruh pelaku dalam ekosistem musik, memberikan kepastian atas hak ekonomi, meningkatkan transparansi distribusi royalti, memperkuat kerja sama internasional, serta memberi kepastian hukum bagi platform digital.

Sebagai langkah konkret, pemerintah Indonesia telah menyusun draf dokumen elemen (*draft element paper*) yang akan dipresentasikan dalam SCCR pada Mei 2026. Dokumen ini memuat pengakuan hak ekonomi performer, mekanisme penegakan hukum lintas yurisdiksi, interoperabilitas sistem royalti, serta peningkatan transparansi dan kerja sama internasional.

“Indonesia mengadvokasi instrumen internasional yang memastikan setiap seniman menerima bagian yang layak dan adil,” pungkas Hermansyah. Inisiatif ini merupakan langkah strategis Indonesia untuk mendorong perlindungan KI global dan memastikan ekosistem ekonomi kreatif berkembang secara berkelanjutan, transparan, dan inklusif.



KEMENTERIAN HUKUM
DIREKTORAT JENDERAL
KEKAYAAN INTELEKTUAL

MUSIK BERSIFAT GLOBAL ROYALTY JUGA HARUS DEMIKIAN.

Dukung Indonesian Proposal dengan menggunakan tagar:

#JustAndFairRoyalty

dalam setiap karyamu agar setiap lagu, setiap pertunjukan, serta setiap karya kreatif dihargai dan dihormati di mana pun dinikmati.

justandfairroyalty.dgip.go.id





Foto: Humas BJKI

Dari Bali:

Indonesia Rancang Arah Baru Royalti Digital Global

Diskursus royalti kini bukan semata merespons perkembangan teknologi, melainkan pembenahan tata kelola yang lemah. Melalui draf *element paper*, Indonesia menegaskan komitmennya untuk mendorong tata kelola royalti yang lebih adil, transparan, dan lintas negara.



Arus distribusi karya di era digital bergerak melampaui batas negara dalam hitungan detik. Namun, di balik kemudahan itu, sistem pengelolaan royalti justru masih tertinggal dan tidak sepenuhnya transparan. Sistem ini kerap menyisakan pertanyaan, apakah hak ekonomi para pencipta benar-benar sampai ke tangan yang berhak secara adil.

Kondisi tersebut mendorong kebutuhan akan tata kelola royalti digital yang lebih adil dan akuntabel di tingkat global. Dari titik inilah, Indonesia mulai mengambil peran lebih aktif sebagai penggagas arah baru melalui penyusunan draf *element paper*. Sebagai fondasi awal pembenahan tata kelola royalti digital lintas negara, proses ini dilakukan melalui forum penyusunan draf *element paper* atas proposal Indonesia yang berlangsung di Bali pada 26–27 Maret 2026.

Diskusi ini diharapkan mampu menjawab persoalan lama dalam ekosistem royalti digital, mulai dari ketidaksinkronan data hingga distribusi. Proses ini juga tidak dilakukan sendiri. Indonesia menggandeng South Centre, sebuah organisasi yang melakukan riset mengenai berbagai kebijakan pemerintah internasional, untuk memperkaya perspektif sekaligus memperkuat dimensi global.

Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI) Hermansyah Siregar menegaskan, forum di Bali dimanfaatkan sebagai ruang konsolidasi berbagai pandangan lintas negara. “Forum ini menjadi ruang strategis untuk menghimpun masukan dan praktik terbaik dari berbagai negara, yang kemudian dirumuskan dalam *element paper* sebagai dasar pembentukan instrumen global,” ujarnya pada Kamis (26/3).

Menyusun dari Beragam Perspektif

Keterlibatan South Centre memberi warna tersendiri dalam proses penyusunan *element paper*. Tidak hanya menghadirkan perspektif teknis, tetapi juga memastikan bahwa kepentingan negara berkembang ikut terakomodasi.

Isu yang dibahas tidak berhenti pada kerangka hukum, tetapi juga menyentuh persoalan teknis yang krusial, yakni interoperabilitas metadata, integrasi basis data global, hingga mekanisme pelacakan penggunaan karya di platform digital.

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri Agung Damarsasongko menilai, pendekatan kolaboratif ini menjadi kunci agar dokumen yang disusun tidak berhenti sebagai konsep.

“Penyusunan *element paper* ini dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai perspektif, termasuk dari pelaku industri, agar prinsip yang dirumuskan benar-benar aplikatif. Yang kami dorong adalah prinsip tata kelola minimum dalam sistem royalti digital,” terang Agung.

Di tengah pertumbuhan ekonomi digital yang makin pesat, kebutuhan akan sistem yang transparan dan akuntabel menjadi makin mendesak.

Dari Bali Menuju Arah Kebijakan Global

Bali menjelma sebagai titik temu berbagai kepentingan global, baik dari negara maju, berkembang, hingga pelaku industri digital. Dalam konteks ini, *element paper* yang disusun Indonesia berfungsi sebagai jembatan dalam membangun kesepahaman mengenai prinsip dasar.

Kehadiran South Centre juga memperkuat posisi Indonesia dalam mendorong pendekatan yang lebih inklusif, sekaligus menegaskan pentingnya suara negara berkembang dalam merumuskan tata kelola digital global.

Yang membuat proses di Bali menjadi penting adalah orientasinya yang jelas, yakni tidak berhenti pada diskusi. *Element paper* sendiri akan menjadi dokumen awal yang diusulkan dalam forum internasional sebagai pijakan menuju instrumen global tata kelola royalti digital.

Di tengah pertumbuhan ekonomi digital yang makin pesat, kebutuhan akan sistem yang transparan dan akuntabel menjadi makin mendesak. Melalui inisiatif ini, Indonesia tidak hanya merespons perubahan, tetapi juga berupaya mengarahkan sistem royalti digital global yang adil, inklusif, dan transparan.

Hak Cipta: Kenali, Lindungi, dan Maksimalkan Karyamu

Hak cipta melindungi karya sekaligus menjaga nilai ekonomi di era digital yang rawan pelanggaran. Regulasi terbaru memperkuat sistem dengan lebih transparan dan efisien untuk melindungi seluruh pelaku kreatif.

Hak cipta adalah hak eksklusif yang otomatis melekat pada pencipta. Pada era digital, karya mudah disalin dan disebarluaskan tanpa izin. Karena itu, perlindungan kekayaan intelektual (KI) penting untuk menjaga nilai ekonomi dan industri kreatif.

Apa Itu Hak Cipta?

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang memberikan kewenangan kepada pencipta untuk mengatur penggunaan ciptaannya. Hak ini tidak melindungi ide yang masih berupa gagasan, tetapi karya yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata.

Apa Saja yang Dilindungi?

Hak cipta melindungi karya tulis, seni rupa, musik dan lagu, film, fotografi, serta program komputer dan basis data. Selama memiliki orisinalitas dan berwujud nyata, karya tersebut otomatis mendapat perlindungan hukum.

Hak Terkait: Ekosistem di Balik Sebuah Karya

Selain pencipta, pemilik hak terkait seperti pelaku pertunjukan, produser rekaman, dan lembaga penyiaran juga dilindungi. Dalam satu karya—terutama musik—banyak pihak terlibat sehingga ekosistem kreatif bersifat kolaboratif dan setiap pihak berhak mendapatkan perlindungan hukum.



Regulasi Terbaru: Permenkum Nomor 27 Tahun 2025

Kementerian Hukum menetapkan Peraturan Menteri Hukum (Permenkum) Nomor 27 Tahun 2025 sebagai pengganti Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia (Permenkumham) Nomor 9 Tahun 2022 untuk memperbaiki tata kelola royalti lagu atau musik. Regulasi ini memperkuat transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi melalui Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN).

Perbandingan Regulasi Lama dan Baru

1. Metode Penarikan Royalti

Regulasi lama mengatur penarikan melalui pelaksana harian bersama Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) sehingga dinilai kompleks.

Regulasi baru memungkinkan LMKN menarik langsung dan dapat menunjuk perwakilan daerah sehingga lebih pasti dan tertib.

2. Struktur LMKN

Regulasi lama menyatukan pencipta dan hak terkait dalam satu struktur.

Regulasi baru memisahkan LMKN pencipta dan LMKN hak terkait agar lebih fokus dan jelas.

3. Biaya Operasional

Regulasi lama menetapkan biaya hingga 20% dari royalti.

Regulasi baru menurunkannya menjadi maksimal 8%.

4. Cakupan Layanan Publik Komersial

Regulasi lama membatasi cakupan pada layanan analog dengan kategori lebih sedikit.

Regulasi baru memperluas cakupan layanan analog dan digital ke dalam kategori lebih luas.

5. Data dan Transparansi

Regulasi lama belum mengoptimalkan integrasi data ke Pusat Data Lagu atau Musik (PDLM) sehingga pengelolaan data kurang akurat.

Regulasi baru mewajibkan pembaruan data secara berkala untuk meningkatkan akurasi.

6. Tanggung Jawab Pembayaran Royalti

Regulasi lama belum mengatur secara rinci kewajiban pembayaran royalti.

Regulasi baru menegaskan pelaku usaha wajib membayar royalti melalui sistem digital LKMN.

7. Pengawasan LMKN dan LMK

Regulasi lama membatasi pengawasan oleh tim bentukan menteri.

Regulasi baru memperluas pengawasan dengan cakupan keuangan, kinerja, dan teknologi digital.

8. Arah Kebijakan: Satu Pintu dan Digitalisasi

Regulasi baru mengarah pada sistem satu pintu berbasis digital melalui LMKN untuk menghindari penarikan ganda dan meningkatkan efisiensi.



Sumber: Magnific

"

Selama ini, masih ditemukan mekanisme yang berlapis dan kurang efisien. Regulasi baru ini dirancang untuk menciptakan ekosistem musik yang lebih tertib, transparan, dan memberikan kepastian bagi semua pihak,

"

ujar Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI) Hermansyah Siregar dalam wawancara di Gedung Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), Jakarta Selatan, pada Selasa (13/1).



Kenapa Hak Cipta Penting?

Hak cipta melindungi karya dari pembajakan dan penggunaan tanpa izin yang merugikan pencipta dan menghambat industri kreatif. Pembaruan regulasi menunjukkan komitmen pemerintah menciptakan ekosistem yang lebih adil, transparan, dan berkelanjutan.

Cara Melindungi Karya secara Praktis

Meskipun hak cipta timbul secara otomatis, pencipta tetap perlu mengambil langkah aktif, yaitu

1. mencatatkan ciptaan;
2. menggunakan lisensi;
3. bergabung dengan LMK; dan
4. mengontrol distribusi digital.

Hak cipta merupakan fondasi ekosistem kreatif yang sehat. Pemahaman konsep regulasi terbaru memungkinkan individu berkarya dengan aman, produktif, dan bernilai ekonomi. Melindungi karya berarti menghargai kreativitas sekaligus investasi bagi industri kreatif Indonesia.

Sistem Pengelolaan Royalti Musik dan/atau Lagu Indonesia:

Peran Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) dalam Pengelolaan dan Pendistribusian Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik

Apa Itu Royalti Lagu dan/atau Musik?

Royalti adalah hak yang timbul secara otomatis bagi pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait—bukan pajak ataupun pungutan liar.

Setiap lagu dan/atau musik adalah karya cipta yang dilindungi hukum. Setiap pemanfaatan untuk kepentingan komersial wajib memberikan kompensasi kepada pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait.



Alur timbulnya royalti



1

terdapat penggunaan lagu dan/atau musik



2

terdapat nilai ekonomis dari penggunaan lagu dan/atau musik



3

pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait berhak menerima royalti



Apa Itu LMKN?

LMKN adalah lembaga bantu pemerintah non-APBN yang dibentuk oleh menteri berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Lembaga ini memiliki kewenangan untuk menarik, menghimpun, dan mendistribusikan royalti, serta mengelola kepentingan hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait di bidang lagu dan/atau musik.

*Pasal 1 ayat (11) Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021
Pasal 1 angka 8 Peraturan Menteri Hukum Nomor 27 Tahun 2025*

Dasar Hukum

- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik.
- Peraturan Menteri Hukum Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2025 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik.



Siapa yang Wajib Membayar Royalti?

Setiap orang dapat melakukan penggunaan secara komersial lagu dan/atau musik dalam bentuk layanan publik yang bersifat komersial dengan membayar royalti kepada pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait melalui Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN).

Pasal 3 ayat (1) Peraturan Pemerintah RI Nomor 56 Tahun 2021

Ruang Publik Bersifat Komersial yang Wajib Membayar Royalti



Tempat usaha dan hiburan: restoran, kafe, pub, bar, bistro, kelab malam, dan diskotek; hotel (termasuk kamar dan fasilitasnya); pusat rekreasi; pertokoan; bank dan kantor; bioskop; dan usaha karaoke (keluarga, eksekutif, boks).



Acara dan penyiaran: lembaga penyiaran televisi dan radio, konser musik, seminar dan konferensi komersial, serta pameran dan bazar.



Transportasi: pesawat udara, bus, kereta api, dan kapal laut.



Platform digital: aliran (*streaming*) audio/video; unduhan audio/video; siaran serentak (*simulcast*) atau siaran daring (*webcast*); tayangan sesuai permintaan (*video on demand/VOD*) atau layanan aliran daring (*over the top/OTT*); radio daring/web; dan siaran langsung acara (*live event streaming*).

*Pasal 3 Peraturan Pemerintah RI Nomor 56 Tahun 2021
Kepmenkumham RI Nomor HKI.2.OT.03.01-02 Tahun 2016*

Siapa yang Berhak Menerima Royalti?

Pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait yang terdaftar menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) untuk mendapatkan hak ekonominya.

Royalti hanya dapat didistribusikan kepada pihak yang terdaftar sebagai anggota LMK. Pendistribusian royalti berdasarkan penggunaan yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penerima royalti terdiri dari tiga pihak:

Pencipta



Produser



Pelaku Pertunjukan



Proses Pengumpulan dan Pendistribusian Royalti di Indonesia

Alur pengumpulan dan pendistribusian royalti di Indonesia



Penghitungan Royalti untuk Distribusi

Penghitungan royalti terbagi menjadi dua metode

a Berbasis Lembar Log (Logsheets)

Dilakukan berdasarkan data penggunaan lagu dan/atau musik secara riil (*logsheets*).

b Tanpa Lembar Log (Nonlogsheets)

Didistribusikan menggunakan sistem sampling/monitoring sebagai indikator atas penggunaan lagu dan/atau musik di ruang publik.

Tata Cara Pengurusan Lisensi

Informasi lengkap tata cara pengurusan lisensi penggunaan lagu dan/atau musik tersedia di dgip.go.id

Tata Kelola Royalti Berbasis Digital

LMKN mengembangkan sistem teknologi informasi dalam melakukan penarikan, penghimpunan, dan pendistribusian royalti lagu dan/atau musik melalui



sistem lisensi daring (online) untuk mempermudah penyelenggara/pelaku usaha melakukan pengurusan izin lisensi penggunaan lagu dan/atau musik,



Pusat Data Lagu dan/atau Musik (PDLM) sebagai basis data utama rujukan untuk penarikan royalti yang menyajikan informasi pemilik hak cipta yang sah, dan

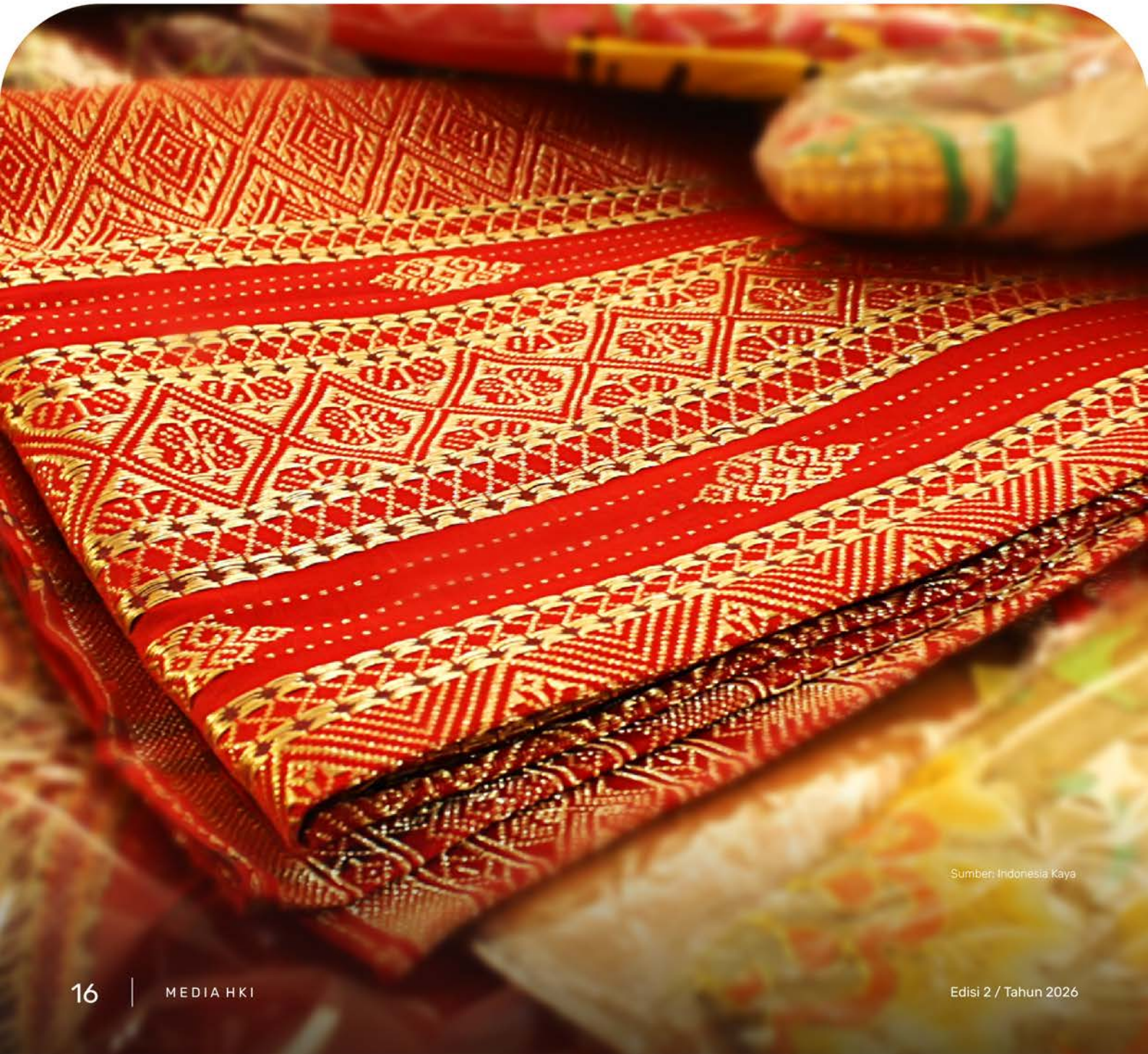


Sistem Informasi Lagu dan/atau Musik (SILM) yang terintegrasi dengan PDLM untuk pendistribusian royalti berdasarkan laporan penggunaan yang riil.

Songket Pandai Sikek:

Menenun Kejayaan Benang Emas di Kaki Singgalang

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) berkomitmen memastikan bahwa setiap helai warisan budaya Nusantara mendapatkan perlindungan hukum yang layak, guna menjaga orisinalitas dan meningkatkan nilai ekonomi bagi masyarakat lokal.



Sumber: Indonesia Kaya

Warisan Abadi dari Lereng Gunung

Nagari Pandai Sikek, yang terletak di antara Gunung Marapi dan Gunung Singgalang, dikenal sebagai jantung tenun songket terbaik di Sumatera Barat. Masyarakat telah menenun sejak abad ke-14, menjadikannya bagian penting dari budaya, bukan sekadar mata pencaharian. Keindahannya terletak pada ragam motif yang anggun dan teknik tenun rumit yang diwariskan lintas generasi.

Untuk memperoleh pengakuan hukum, Songket Pandai Sikek telah didaftarkan sebagai indikasi geografis (IG) di DJKI. Langkah ini merupakan bentuk penghormatan terhadap aturan adat tidak tertulis yang menjaga keterampilan menenun sebagai warisan kolektif keluarga. Prinsip tersebut dipertahankan untuk menjaga kemurnian teknik dan motif sebagai identitas kebanggaan masyarakat setempat.

Setiap kain memerlukan waktu pengerjaan minimal satu bulan. Tidak hanya berfungsi sebagai sandang, songket juga hadir dalam upacara adat, pakaian penghulu, dan simbol kehormatan perempuan Minang sejak masa Kerajaan Pagaruyung.

Kerumitan teknik menenun menjadi pembeda utama. Teknik *cucuk* dan *sesangkak* menuntut ketelitian tinggi dalam menyusun benang lungsin dan pakan, menghasilkan kerapian tenunan yang disebut *tuhuak*. Kesalahan kecil dapat merusak keseluruhan komposisi motif sehingga keterampilan ini hanya dapat dikuasai melalui latihan bertahun-tahun tanpa bantuan alat modern.

Daya tarik Songket Pandai Sikek terlihat pada ragam motif yang menyimpan nilai sosial masyarakat Minangkabau. Falsafah "*Alam Takambang Jadi Guru*" tecermin pada motif *Pucuak Rabuang* dan *Itiak Pulang Patang*. Motif *Kaluak Paku* melambangkan wawas diri, sementara *Batang Pinang* dan *Saluak Laka* mencerminkan kejujuran dan eratnya hubungan kekerabatan. Setiap motif mengandung pesan moral dan norma adat yang mendalam bagi siapa pun yang memakainya.

Validasi Keunikan di Balik Panta

Pada 2024, DJKI melakukan pemeriksaan substantif di empat jorong untuk memvalidasi karakteristik unik dan memastikan standar kualitas sesuai praktik di lapangan. Pengrajin tetap mempertahankan alat tenun tradisional panta yang membutuhkan keterampilan khusus *mancukie* atau mengungkit benang secara manual. "Urutan benang harus tepat dan pola pun harus dihafal sepenuhnya. Ketepatan bahan dan teknik inilah yang menjadikan tenun ini sulit ditiru oleh mesin," ujar Eridal selaku Ketua Masyarakat Peduli Indikasi Geografis (MPIG) Songket Pandai Sikek.

Faktor lingkungan, seperti suhu udara sejuk membantu menjaga kualitas benang. Selain itu, pemilihan bahan tenun, seperti katun, sutra, serta benang emas dan perak harus memenuhi standar mutu tertentu. Kombinasi ini menciptakan efek kilau khas yang tidak ditemukan pada produk daerah lain. Kualitas kain juga ditentukan oleh jumlah *tuhuak*, makin halus makin tinggi pula nilai jualnya. Sistem keteruntutan juga diterapkan untuk menjamin keaslian produk.

Menjaga Muruah Benang Emas

Pendaftaran IG memberikan hak eksklusif kepada pengrajin untuk menggunakan nama Songket Pandai Sikek dan melindungi dari perdagangan kain tiruan. Sertifikat ini juga meningkatkan kepercayaan pasar dan nilai jual produk di tingkat internasional.

Pelindungan kekayaan intelektual (KI) sangat penting untuk menjaga keberlanjutan tradisi dan mencegah penyalahgunaan nama oleh pihak yang tidak menguasai teknik tradisional. Sinergi antara MPIG dan pemerintah diperlukan untuk pengawasan pasar.

Keberhasilan ini diharapkan mendorong generasi muda menekuni seni tenun sebagai profesi yang bermartabat. Songket Pandai Sikek kini menjadi kebanggaan daerah dan aset nasional yang diakui dunia. Kelestariannya menjadi simbol identitas bangsa yang menghargai proses, budaya, dan filosofi karya.

Daya tarik Songket Pandai Sikek terlihat pada ragam motif yang menyimpan nilai sosial masyarakat Minangkabau.

Mengover Lagu Tanpa Izin:

Kreativitas Digital atau Pelanggaran Hak Cipta?

Minimnya pemahaman kreator konten soal perizinan dan lemahnya penegakan hak cipta menciptakan celah hukum yang kian melebar. Perlu sistem lisensi digital terpadu yang transparan.



Sumber: Magnific

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena lagu kover di platform digital, seperti YouTube makin marak. Kini siapa saja dapat menyanyikan ulang lagu populer, mengunggahnya, bahkan memperoleh penghasilan dengan monetisasi. Namun, apakah praktik tersebut legal? Apa yang terjadi ketika lagu orang lain digunakan tanpa izin? Bagaimana hukum di Indonesia memandangnya?

Fenomena ini terjadi di era digital ketika teknologi mempermudah distribusi karya musik. Dahulu, penyiaran lagu terbatas pada radio dan televisi. Kini, siapa pun dapat mengunggah ulang atau menyanyikan kembali lagu dalam versi kover hanya dengan bermodalkan ponsel dan akses internet. Di sinilah persoalan hukum muncul, ketika kreativitas digital bersinggungan dengan hak eksklusif pencipta.

Secara hukum, lagu dan musik merupakan karya cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-undang ini memberikan hak moral dan hak ekonomi kepada pencipta. Hak ekonomi mencakup hak untuk menggandakan, mengumumkan, mendistribusikan, hingga mengomersialkan karya. Artinya, setiap penggunaan lagu untuk tujuan komersial, termasuk kover yang dimonetisasi, wajib memperoleh izin atau lisensi dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Mengapa izin menjadi penting? Karena hak cipta merupakan hak eksklusif yang bersifat mutlak dan dapat dipertahankan terhadap siapa pun. Ketika sebuah lagu kover menghasilkan keuntungan tanpa persetujuan pencipta, terdapat potensi pelanggaran hak ekonomi. Pasal 113 UU Hak Cipta bahkan mengatur ancaman pidana penjara hingga 10 (sepuluh) tahun dan denda hingga Rp4 miliar bagi pelanggaran tertentu.

Lalu, bagaimana pelanggaran itu terjadi? Platform digital bekerja dengan sistem terbuka: siapa pun dapat mengunggah konten dan sistem biasanya baru bereaksi setelah ada laporan pelanggaran. Akibatnya, banyak konten kover beredar tanpa izin, sementara pencipta lagu tidak memperoleh manfaat ekonomi dari karya yang mereka ciptakan. Di sisi lain, sebagian masyarakat masih beranggapan bahwa menyanyikan ulang lagu adalah bentuk apresiasi yang tidak memerlukan izin, sebagaimana pertunjukan biasa.

Padahal, dalam konteks digital, perbedaannya terletak pada aspek komersialisasi. Jika kover dilakukan tanpa tujuan komersial dan tidak melanggar hak eksklusif, hal ini tidak serta-merta menjadi pelanggaran. Namun, ketika terdapat monetisasi, iklan, atau keuntungan ekonomi lainnya, lisensi menjadi keharusan. Lisensi tersebut dapat berupa lisensi mekanikal (penggandaan dan rekaman), lisensi pertunjukan (*performing rights*), atau lisensi sinkronisasi untuk penggunaan audio visual.

Negara sebenarnya telah menyediakan mekanisme perlindungan melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) dan Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) untuk penarikan royalti. Namun, tantangan implementasinya masih besar. Banyak kreator konten belum memahami prosedur perizinan, sementara pencipta lagu juga belum sepenuhnya optimal dalam menegakkan haknya.

Bagaimana solusi ke depan? Diperlukan sistem perizinan terpadu berbasis digital yang mudah diakses publik agar proses lisensi menjadi sederhana dan transparan. Edukasi hukum kepada kreator konten juga penting agar kebebasan berekspresi tidak berubah menjadi pelanggaran hukum.

Pada akhirnya, persoalan lagu kover bukan soal membatasi kreativitas, melainkan menempatkannya dalam koridor hukum. Kreativitas digital harus berjalan seiring dengan penghormatan terhadap hak eksklusif pencipta. Karena di balik setiap lagu yang viral, terdapat hak yang melekat pada penciptanya dan wajib dihormati.

Kreativitas digital harus berjalan seiring dengan penghormatan terhadap hak eksklusif pencipta.



Libur Panjang dan Jebakan "Paket Hemat" Film Bajakan



Momen santai di rumah menjadi ruang bagi keluarga untuk merajut kedekatan melalui hiburan berkualitas. Sayangnya, kehangatan tersebut kerap dimanfaatkan oknum tak bertanggung jawab yang menyusupkan produk ilegal dalam kemasan praktis.

Hiburan Murah atau Masalah Searah?

Momen libur panjang menjelang hari raya selalu menjadi waktu yang paling dinanti untuk berkumpul dan berbagi kehangatan bersama keluarga. Bagi para orang tua, ini adalah saat yang tepat untuk memanjakan buah hati dengan tontonan di rumah. Namun, di tengah hangatnya suasana tersebut, fenomena mengkhawatirkan muncul di berbagai lokapasar: penawaran "paket hemat" berupa disk levas (*flashdisk*) yang berisi ribuan judul film.

Munculnya "jalan pintas" berupa perangkat penyimpanan fisik yang telah diisi ribuan konten bajakan ini menjadi primadona baru karena janji kemudahannya. Padahal, di balik fenomena ini, industri digital telah menyediakan berbagai aplikasi tontonan legal yang mudah diakses. Namun, godaan untuk menghindari biaya langganan bulanan di berbagai platform sering kali menjadi daya tarik utama bagi sebagian orang.

Kenyataan ini menandai pergeseran gaya pembajakan yang dulunya identik dengan lapak *video compact disc* (VCD) di pinggir jalan, kini bertransformasi ke dalam gawai dan toko daring. Ruang digital yang luas memberikan celah bagi para spekulasi untuk mendistribusikan karya orang lain secara ilegal.

Dilema etika muncul saat upaya membahagiakan anak dilakukan melalui cara yang melanggar norma dan hukum kekayaan intelektual (KI). Membiasakan keluarga mengonsumsi konten bajakan secara tidak langsung menanamkan nilai bahwa karya orang lain tidak perlu diapresiasi.

Membiasakan keluarga mengonsumsi konten bajakan secara tidak langsung menanamkan nilai bahwa karya orang lain tidak perlu diapresiasi.



Di Balik Layar yang Tak Berizin

Secara hukum, hak cipta adalah hak eksklusif yang lahir secara otomatis sejak suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata dan dipublikasikan. Setiap adegan, musik, dan skenario dalam perangkat ilegal, mengandung hak ekonomi yang dilindungi oleh negara.

Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI) Hermansyah Siregar menegaskan, ekosistem kreatif hanya akan tumbuh subur jika setiap karya dihargai dengan semestinya.

“Pelindungan karya cipta adalah fondasi bagi keadilan ekonomi bagi para sineas dan pekerja kreatif kita. Kita perlu mencegah praktik pembajakan fisik maupun digital agar tidak merampas hak-hak mereka yang telah berinovasi untuk bangsa,” tutur Hermansyah.

Tindakan memasukkan ribuan film ke dalam satu perangkat penyimpanan untuk diperjualbelikan merupakan bentuk pelanggaran hak ekonomi yang fatal. Hal ini merugikan rumah produksi besar sekaligus mematikan rantai pendapatan di industri perfilman.

Selain masalah legalitas, risiko pencurian data pribadi menjadi nyata ketika perangkat tersebut dihubungkan dengan komputer yang memiliki akses ke informasi pribadi. Orang tua juga jarang menyadari bahaya lain dari film yang dikumpulkan secara ilegal. Karena dikompilasi secara serampangan, film dengan muatan kekerasan atau materi dewasa bisa saja terselip di antara deretan judul film.

Menanggapi fenomena ini, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) mengajak masyarakat untuk lebih selektif dalam memilih sumber hiburan digital. Keamanan keluarga di ruang siber sangat bergantung pada keputusan orang tua dalam menyaring produk yang masuk ke dalam rumah. “Dengan menolak produk ilegal, masyarakat secara langsung ikut serta melindungi ekosistem kreatif kita agar tetap bersih dari praktik kejahatan digital,” ucap Hermansyah.

Memilah Tontonan, Menjaga Masa Depan

Proses pembersihan pasar dari barang bajakan akan jauh lebih efektif jika didukung oleh kesadaran masyarakat untuk bertindak sebagai konsumen yang cerdas. Orang tua memegang peranan kunci sebagai filter pertama bagi keluarga dalam memilih sumber hiburan yang aman, legal, dan edukatif.

Beralih ke platform resmi merupakan alternatif yang sangat terjangkau dengan jaminan kualitas gambar dan keamanan data. Dengan berlangganan secara sah, masyarakat ikut berkontribusi langsung dalam memberikan royalti yang adil bagi para pencipta dan pemegang hak cipta.

Membangun budaya bangga pada orisinalitas sejak dini di lingkungan keluarga adalah modal utama bagi kemajuan ekonomi kreatif Indonesia di masa depan. Kesadaran kolektif untuk menolak produk bajakan juga mengirimkan pesan kuat kepada dunia bahwa Indonesia adalah negara yang aman bagi para investor dan inovator.

1

"Nama adalah Do'a,
harapan, dan perlindungan."



2

"Sebab itulah kami memberikan
nama yang terbaik untuk Anak kami."



3

"karna juga, Nama Anak akan jadi
nama panggilan yang membanggakan
bagi Orang tua"



4

"Dan bukan sekedar bangga,
kami juga berharap namanya bisa jadi
pintu Rezeki yang berlimpah."



5

"Wah, mama Fatih,
Laundrynya seseorang
udah buka Cabang ya
di gang sebelah.
Selamat ya."



6

"Namun,
Nama baik selalu punya celah
untuk menjadi buruk."



7

"Bagi Orang lain,
mungkin ini hanya perihal nama.
Tapi bagi kami, ini adalah harapan."



8

"Dan sebelum terlambat,
kami harus bisa melindungi
nama ini."



9

"kami akan terus menjaga nama ini,
karena nama ini terlahir dari Cinta."



10

"Lalu sampailah kami
memiliki Anak kedua."



Surat Teman KI: Hak Cipta

Surel tentang Pendaftaran Hak Cipta Video Klip

Pengirim: File Dokumentasi filedokumentasibaru@gmail.com
Penerima: Call Center DJKI

Selamat pagi. Kami berencana mendaftarkan hak cipta video klip dan meminta informasi terkait

1. format fail video; serta
2. subjenis ciptaan karya rekaman video dan penjelasannya.

Berikut tautan video klipnya.

<https://youtu.be/1CX0098KG5w?si=2nKXY604CW30Tv4>

Jawaban

Pengirim: Contact Center DJKI halodjki@dgip.go.id
Penerima: File Dokumentasi

Selamat siang, Bapak/Ibu.

Terima kasih telah menghubungi kami. Terkait pencatatan hak cipta video klip, kami sampaikan beberapa hal berikut.

1. Pemohon dapat menentukan sendiri jenis dan subjenis ciptaan.
2. Apabila tidak terdapat subjenis yang sesuai, pemohon dapat memilih kategori umum "karya rekaman video", yaitu ciptaan berupa gambar bergerak.

Demikian informasi yang dapat kami sampaikan. Untuk pertanyaan lebih lanjut, silakan menggunakan surat elektronik (surel) baru atau menghubungi salah satu layanan informasi berikut.

- Pusat panggilan (*call center*): 152
- Obrolan langsung (*live chat*): <https://dgip.go.id/>
- Siwiki: <https://siwiki.dgip.go.id/>

Terima kasih.
Salam,
MinKI

Surel tentang Pencatatan Hak Cipta Lagu dan Aransemen

Tanggal laporan: 1/2/2026 9:06:57

Kasus: Pemohon menanyakan pencatatan hak cipta lagu dan aransemen.

Tindak lanjut: Edukasi pencatatan hak cipta lagu dan aransemen.

Tanggal jawaban: 1/2/2026 9:07:41

Jawaban

Terima kasih telah menghubungi kami. Terkait pencatatan hak cipta lagu dan aransemen, kami sampaikan bahwa subjenis lagu diperuntukkan bagi karya original, sedangkan aransemen diperuntukkan bagi penyesuaian komposisi musik dari karya yang telah ada tanpa mengubah esensinya.

Pemohon diharapkan memilih subjenis ciptaan yang sesuai karena pada surat pencatatan hanya akan tertera pencipta dan pemegang hak ciptanya.

Informasi terkait biaya, syarat, dan prosedur tersedia pada tautan <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/biaya>.

Contoh karya yang diunggah berupa rekaman lagu atau aransemen dalam format MP3 atau lirik dengan partitur dalam 1 berkas PDF (*portable document format*).

Menghidupkan Benda Mati:

Perjalanan Kreatif Luthfi Hinelo dalam *Benda Mati Universe*

Luthfi Hinelo mengembangkan *Benda Mati Universe* dari proyek iseng menjadi karya bergaya khas. Ia menyadari pentingnya perlindungan hak cipta dalam proses pengembangan karyanya.

Sumber: Thread Luthfi Hinelo

Di tengah derasnya konten digital, animasi menjadi hiburan sekaligus refleksi kehidupan. Dari ide sederhana, benda mati dapat dihidupkan menjadi cerita jenaka yang bermakna.

Kreator *Benda Mati Universe* Luthfi Hinelo berbagi perjalanan kreatifnya dari awal merintis hingga menyadari pentingnya perlindungan hak cipta pada era digital.

Bagaimana awal mula lahirnya *Benda Mati Universe*?

Benda Mati Universe berawal dari proyek animasi iseng, dimulai dari pelesetan lirik salah dengar (*misheard lyrics*), berkembang ke sketsa komedi, lalu konten curhatan benda-benda yang terinspirasi dari *Animasinopal*, hingga akhirnya dinamai *Benda Mati Universe*.



Apa inspirasi Anda menciptakan karakter Luthfi?

Setelah membuat banyak konten dialog benda mati, muncul ide yang lebih cocok disampaikan melalui karakter manusia. Saya kemudian menghadirkan karakter Luthfi—berdasarkan diri saya—yang berinteraksi dengan manusia lain dan benda-benda di sekitarnya.

Bagaimana proses merancang karakter dan cerita?

Ide cerita muncul dari pengamatan dengan pertanyaan, "Kalau benda ini bisa ngomong, apa yang akan diomongkannya?" Setelah itu, saya menentukan karakter dan suara lalu menyusun alur cerita sederhana. Visual dibuat minimalis dengan menambahkan mata dan mulut agar fokus pada cerita.

Berapa lama proses pengembangan *Benda Mati Universe* dan siapa yang terlibat dalam proses produksinya?

Proses pengembangan berlangsung sekitar empat tahun sejak konsep awal. Awalnya, saya mengerjakan produksinya sendiri. Kini, saya melibatkan satu hingga dua orang untuk membantu.



Apa keunikan *Benda Mati Universe*?

Keunikannya terletak pada kelugasan cerita. *Benda Mati Universe* memadukan hiburan dan pesan secara ringan serta memiliki ungkapan khas “YGZI?”—singkatan dari “ya, gak, sih!”—untuk mengajak audiens berpikir dan mengiyakan.

Siapa target audiens dari animasi ini?

Awalnya, saya tidak menetapkan target audiens. Seiring waktu, data analitik menunjukkan mayoritas audiens adalah orang dewasa yang menikmati humor sekaligus menangkap pelajaran dari hal sederhana.

Kapan Anda mendaftarkan hak cipta dan mengapa pendaftarannya penting?

Saya mendaftarkan hak cipta pada 2025. Pendaftarannya penting karena memberikan perlindungan hukum yang lebih jelas dan kuat.

Apakah Anda pernah memiliki kekhawatiran terhadap potensi pembajakan atau penggunaan karya tanpa izin? Bagaimana Anda menyikapi hal tersebut?

Saya khawatir pada akun palsu yang mengunggah ulang karya tanpa izin bahkan menggunakannya untuk iklan judi daring (*online*). Untuk itu, saya lebih berhati-hati dan mengandalkan perlindungan hak cipta.

Berubah arah itu sangat wajar dalam perjalanan membuat konten (*content creating*). Jadi, jangan malu untuk beradaptasi. Tidak ada salahnya menambahkan lapisan proteksi pada karyamu.

Bagaimana pandangan Anda terhadap perkembangan industri animasi Indonesia saat ini?

Industri animasi Indonesia sempat mengalami lonjakan setelah film *Jumbo* tayang, tetapi kembali menghadapi tantangan seperti maraknya animasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*).

Apa momen paling berkesan dalam pengembangan *Benda Mati Universe* dan apa makna karya ini bagi Anda?

Momen paling berkesan adalah saat mendapat pesan untuk terus membuat karya yang mendidik. Hal itu membuat saya makin semangat mengembangkan karya ini. Bagi saya, *Benda Mati Universe* adalah wadah refleksi melalui pelajaran dan hiburan dari hal sederhana.

Jika karakter Luthfi berbicara kepada kreator muda, pesan apa yang akan disampaikan tentang berkarya dan perlindungan karya?

“Berubah arah itu sangat wajar dalam perjalanan membuat konten (*content creating*). Jadi, jangan malu untuk beradaptasi. Tidak ada salahnya menambahkan lapisan proteksi pada karyamu.”



Tunjukkan aktivitas yang hasilnya dapat didaftarkan sebagai hak cipta.

Hak cipta melindungi **ekspresi kreatif**, bukan sekadar benda biasa tanpa **nilai kreativitas**.

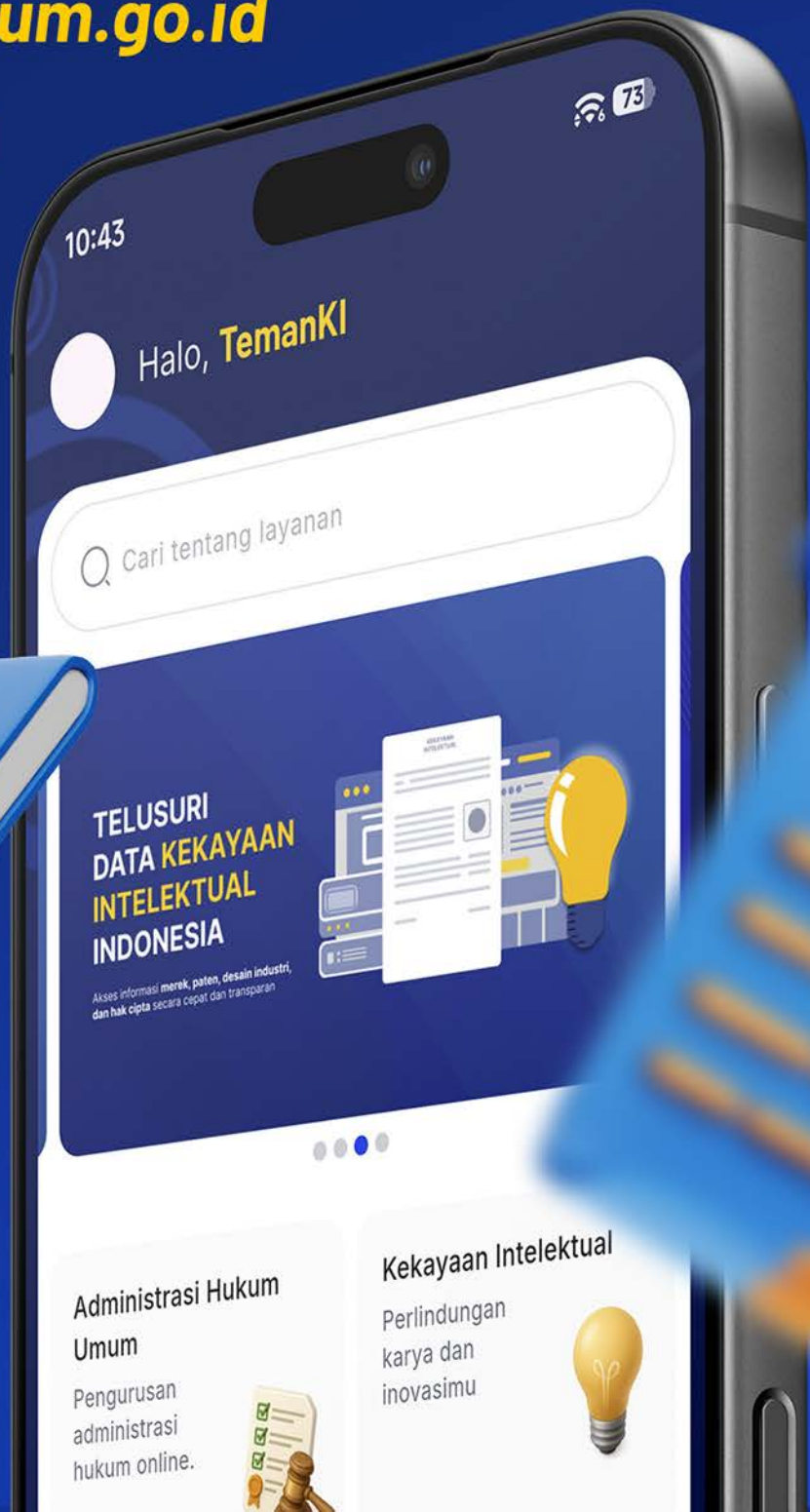


Bagikan jawaban Anda ke Instagram, lalu tandai @djki_kemenkum dengan tagar #DJKIMelindungi.



Layanan Hukum Makin Mudah

pasti.kemenkum.go.id



Administrasi Hukum Umum

Pengurusan
administrasi
hukum online.



Kekayaan Intelektual

Perlindungan
karya dan
inovasimu





KEMENTERIAN HUKUM
DIREKTORAT JENDERAL
KEKAYAAN INTELEKTUAL

CEK PDKI DULU, SEBELUM DAFTARIN MEREKMU!

Kunjungi **PDKI-INDONESIA.DGIP.GO.ID**

agar tahu merek Anda memiliki persamaan
dengan merek yang sudah terdaftar
sebelumnya.

