



DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA R.I.



MODUL KI-LAT UNTUK PEMULA

KENALI KEKAYAAN INTELEKTUAL DENGAN SINGKAT & TEPAT

HAK CIPTA, MEREK, DESAIN INDUSTRI, & PATEN





DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA R.I.

MODUL KI-LAT UNTUK PEMULA

KENALI KEKAYAAN INTELEKTUAL DENGAN SINGKAT & TEPAT

HAK CIPTA, MEREK, DESAIN INDUSTRI, & PATEN

Modul KI-Lat untuk Pemula

Hak Cipta, Merek, Desain Industri, & Paten

Penggagas Penyusunan Modul :

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual
Kementerian Hukum & Hak Asasi Manusia R.I.

Pengarah :

Freddy Harris

Penanggung Jawab :

Daulat P. Silitonga

Ketua :

Chairani Idha Koesmayawati

Sekretaris :

Fajar Sulaiman Taman

Anggota :

Ika Ahyani Kurniawati
Muhammad Fauzy
Irma Mariana
Irniece Mela Yusnita
Juara Pahala Marbun
Dita Komala Putri
Muhammad Wahdan H.J.Q
Galih Wisudha Pratama
Wulandari
Achmad Iqbal Taufiq
Natasya Wulandari

Teks :

Muhammad Wahdan H.J.Q.

Ilustrasi & Perwajahan :

Galih Wisudha Pratama





Kata Pengantar

Pelindungan kekayaan intelektual telah menjadi materi yang sangat diperlukan berbagai kalangan masyarakat, tak terkecuali para pelajar. Pelajar merupakan bagian dari generasi muda yang akan melanjutkan masa depan bangsa, lekat dengan media sosial dan terhubung dengan koneksi tanpa batas dunia maya. Di era internet yang serba mudah dan cepat, kesadaran dan pemahaman Kekayaan Intelektual sangatlah diperlukan sehingga mereka dapat berkarya, berkreasi dan berinovasi tanpa mencederai karya intelektual milik orang lain.

Penyusunan Modul KI-Lat untuk Pemula ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dasar dan panduan bagi para pelajar setingkat SMP-SMA. Pemahaman dan kesadaran Kekayaan Intelektual sejak dini akan menjadikan generasi muda tumbuh dengan memiliki apresiasi yang tinggi dalam menghargai hasil karya orang lain sehingga diharapkan penjiplakan dan pembajakan karya dapat dihindari. Juga menyadarkan para pelajar akan potensi dan intelektualitas yang mereka miliki dan pentingnya melindungi itu semua untuk masa depan.

Akhir kata, saya harapkan modul ini bermanfaat bagi para pelajar khususnya dan juga seluruh masyarakat secara umum.

Jakarta, 30 November 2020
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual



Dr. Freddy Harris, ACCS.

Prolog

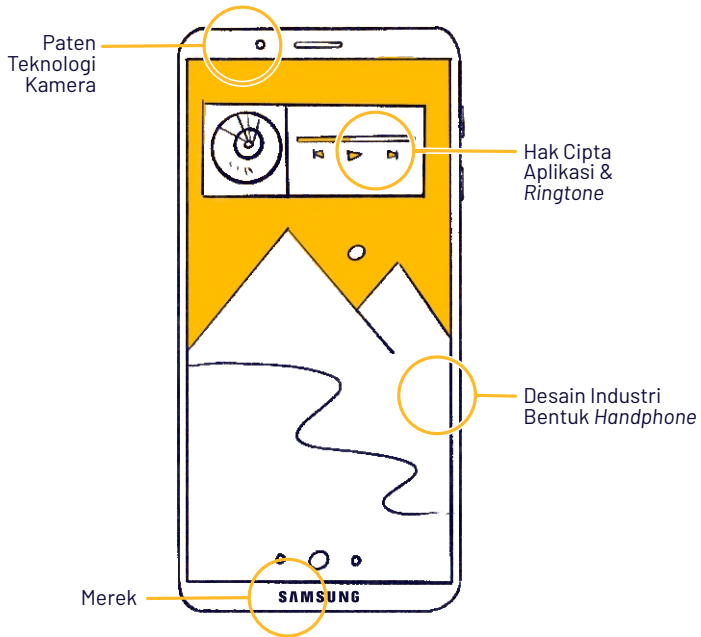
Modul KI-Lat ini diperuntukkan bagi orang yang ingin mengenal dasar-dasar kekayaan intelektual dengan singkat dan tepat. Dilengkapi dengan ilustrasi yang akan membantu pembaca dalam memahami pentingnya menghargai dan melindungi kekayaan intelektual.

“**Kekayaan Intelektual** adalah hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya kekayaan intelektual adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.”

Sebuah sepatu yang kalian kenakan pasti memiliki merek atau desain yang unik, yang membedakannya dengan jenis sepatu lainnya.



Atau *handphone* yang kalian gunakan, selain merek dan desainnya yang khas pasti juga memiliki banyak teknologi, aplikasi, serta beragam konten hiburan di dalamnya.



Semua produk tersebut bisa kalian rasakan manfaatnya bagi hidup kalian kan? Itulah kekayaan intelektual, hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia.

Kekayaan Intelektual ada banyak ragamnya lho!



Hak Cipta



Merek



Desain Industri



Paten



Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu



Rahasia Dagang



Indikasi Geografis



K. I. Komunal

Nah, setiap jenis kekayaan intelektual di atas memiliki ciri khas dan karakter masing masing lho. Melalui modul ini, kalian akan diajak untuk mengenal lebih jauh hak cipta, merek, desain industri, dan paten.

Selamat membaca!

Daftar Isi

Kata Pengantar

Prolog

Daftar Isi

Bab 1. Hak Cipta **1**

Apa itu Hak Cipta? 5

Hak Moral 6

Hak Ekonomi 7

Pelindungan Hak Cipta 8

Bagaimana Jika Ingin Menggunakan
Karya Orang Lain? 11

Mendapatkan Royalti dari Karya Lagu 12

Pelanggaran Hak Cipta 13

Bab 2. Merek **15**

Apa itu Merek? 18

Merek Tradional 20

Merek Non-Tradisional 21

Yuk Daftarkan Merekmu! 22

Merek yang Ditolak 26

Bagaimana agar Merekmu Berpeluang
Besar Diterima? 31

Pelanggaran Merek 32

Trivia 35

Bab 3. Desain Industri **37**

Apa itu Desain Industri?	40
Yuk Daftarkan Desain Industrimu!	43
Desain Industri yang Ditolak	46
Pelanggaran Desain Industri	48

Bab 4. Paten **49**

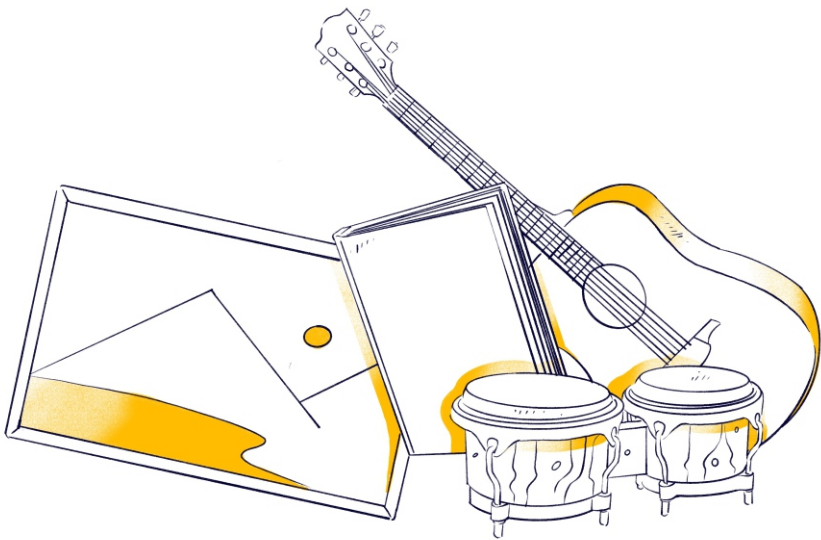
Apa itu Paten?	53
Invensi yang Bisa Dipatenkan	54
Jenis Paten	56
Yuk Patenkan Invensimu!	62
Pelanggaran Paten	65

Bab 5. Komersialisasi K.I. **67**

Apa itu Komersialisasi?	69
Bagaimana Mengkomersialisasikan K.I.?	70

Bab 1

Hak Cipta



Sidji, adalah sebuah band yang terdiri dari 5 personel. Mereka telah menciptakan lebih dari 10 lagu bersama hingga mencapai kesuksesan. Suatu hari karena sesuatu hal, sang vokalis memutuskan untuk keluar dari Sidji.

Band Sidji pun tetap melanjutkan eksistensi mereka dengan vokalis yang baru. Bagaimana dengan penghasilan manggung Sidji yang menggunakan lagu-lagu ciptaan sang mantan vokalis?





Kinar adalah seorang desainer grafis di sebuah perusahaan *event organizer*. Suatu hari Kinar diminta untuk membuat poster sebuah event. Berbekal mencari foto hasil 'Googling', Kinar menyelesaikan pekerjaannya dan event-nya pun berjalan lancar.

3 bulan kemudian kantornya menerima surat dari seorang fotografer yang menuntut ganti rugi atas penggunaan karyanya dalam poster event yang dibuat Kinar. Kira-kira apa penyebabnya?

Musik dan foto, adalah sebagian contoh dari kreasi yang dilindungi oleh Hak Cipta. Kreasi lainnya dalam bidang **ilmu pengetahuan, seni, dan sastra** bisa dilindungi oleh Hak Cipta, seperti :



Buku dan Karya Tulis



Musik dan Lagu



Karya Seni Rupa



Fotografi



Audio Visual



Drama dan Koreografi



Program Komputer



Lain-lain

Apa itu Hak Cipta?

Hak Cipta adalah **hak eksklusif pencipta** yang timbul secara otomatis setelah karya diwujudkan dalam bentuk nyata dan dipublikasikan



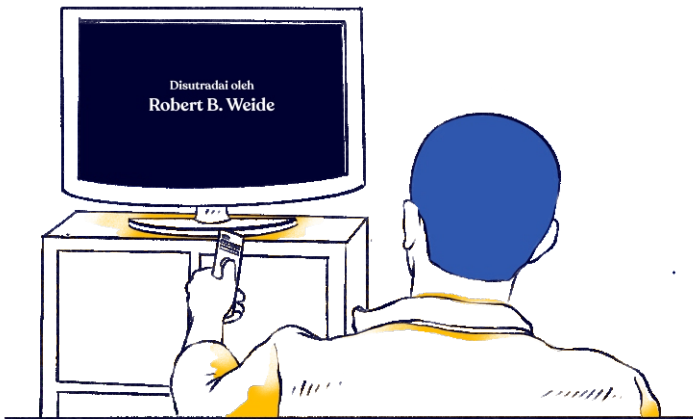
Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Yang dimaksud dengan hak eksklusif pencipta adalah **hak moral** dan **hak ekonomi**.

Hak Moral

Hak moral adalah hak untuk dicantumkan namanya saat karya yang dibuat digunakan oleh pihak lain. Hak ini selamanya melekat pada pencipta karya.

Hak moral juga merupakan hak untuk melarang orang lain mengubah karyanya. Misalnya merubah lirik atau aransemen untuk karya lagu.



Credit scene mencantumkan nama-nama orang dan kru yang terlibat dalam pembuatan film sebagai bentuk hak moral.

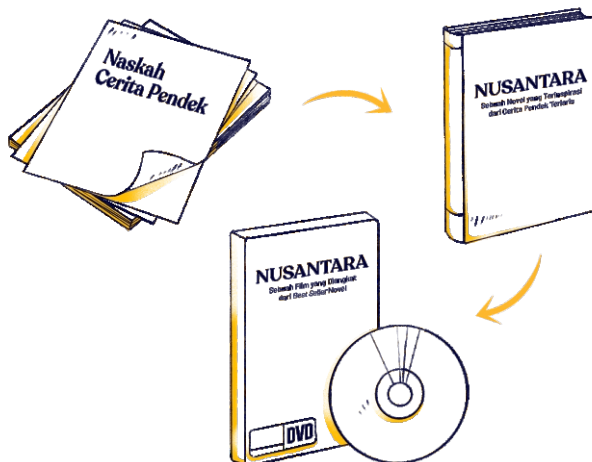


Habis manggung,
jangan lupa bayar
Royaltinya ya!

Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari penggunaan karya cipta.

Manfaat ekonomi bisa didapatkan misalnya melalui karya yang digandakan atau diadaptasikan ke versi lain.



Pelindungan Hak Cipta

Hak cipta didapatkan secara otomatis setelah suatu karya dipublikasikan. Lama pelindungannya beragam, sesuai dengan perwujudan karya ciptanya.



Pelindungan seumur hidup +70 tahun setelah pencipta meninggal dunia untuk karya berupa buku, lagu/ musik, lukisan, tari, drama, peta, seni motif, dan karya-karya sejenisnya.

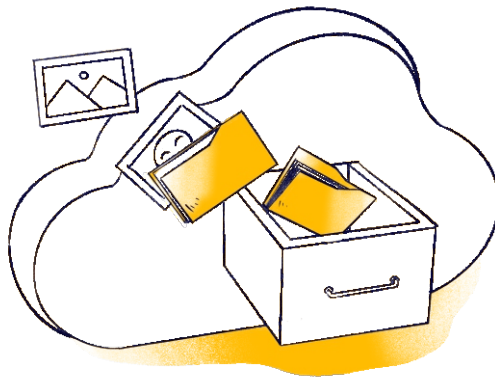
Pelindungan 50 tahun sejak ciptaan pertama kali dipublikasikan untuk karya berupa fotografi, sinematografi, program komputer, terjemahan/ adaptasi/ modifikasi karya cipta lainnya .



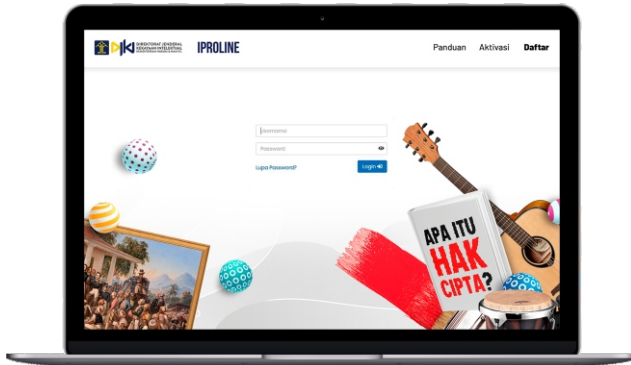


Pelindungan 25 tahun sejak ciptaan pertama kali dipublikasikan untuk karya berupa seni terapan.

Sebagai seorang kreator, penting sekali untuk mendokumentasikan seluruh karya yang dibuat sebagai bukti kalau kalian adalah pencipta karya yang asli. Bisa dengan mengunggah ke media sosial, atau *website* portofolio karya kalian.



Selain itu, kalian juga bisa mencatatkan karya-karya ciptaan kalian ke DJKI secara *online* melalui :



hakcipta.dgip.go.id

Bagaimana Jika Ingin Menggunakan Karya Orang Lain?

1. Mintalah ijin kepada pencipta karya atau pihak yang diberikan wewenang oleh pencipta.



2. Buatlah perjanjian tertulis yang menjelaskan apa hak dan kewajiban masing masing pihak (pencipta dan pengguna ciptaan).

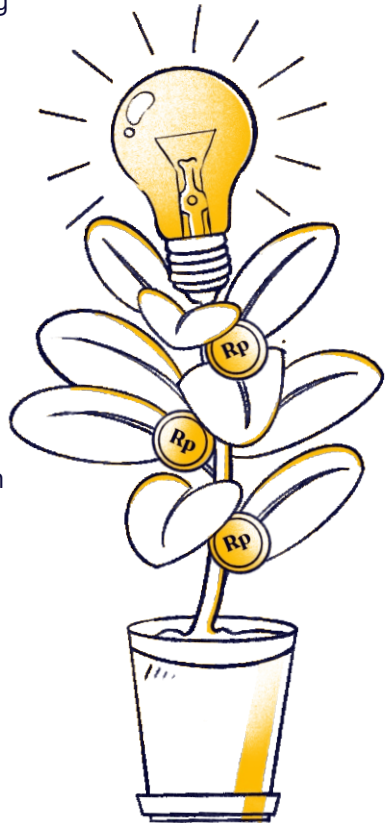


Mendapatkan Royalti dari Karya Lagu

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

Untuk karya cipta berupa musik, kalian bisa mendapatkan royalti dari pemutaran lagu kalian di ruang publik seperti hotel, restoran, karaoke, televisi dan lain lain dengan cara mendaftarkan diri sebagai anggota dari **Lembaga Manajemen Kolektif (LMK)**.

Lembaga Manajemen Kolektif adalah lembaga yang bertugas menarik dan mendistribusikan royalti dari tempat-tempat tersebut.



Pelanggaran Hak Cipta

Kalau ada pihak lain yang menggunakan ciptaan kalian tanpa izin, silakan tegur pihak tersebut. Bisa juga melaporkan ke Kepolisian atau PPNS (Penyidik Pegawai Negeri Sipil) Ditjen Kekayaan Intelektual melalui :

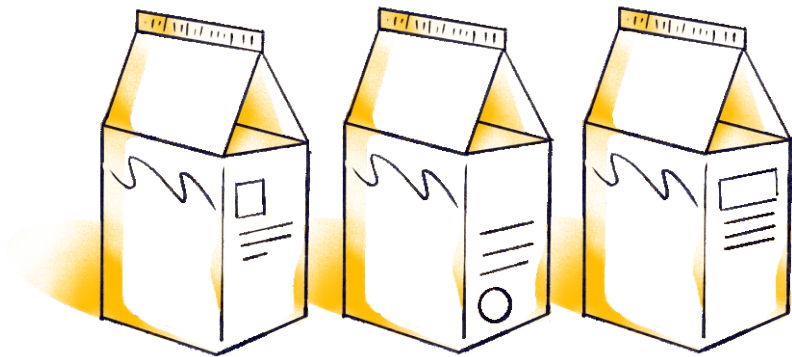


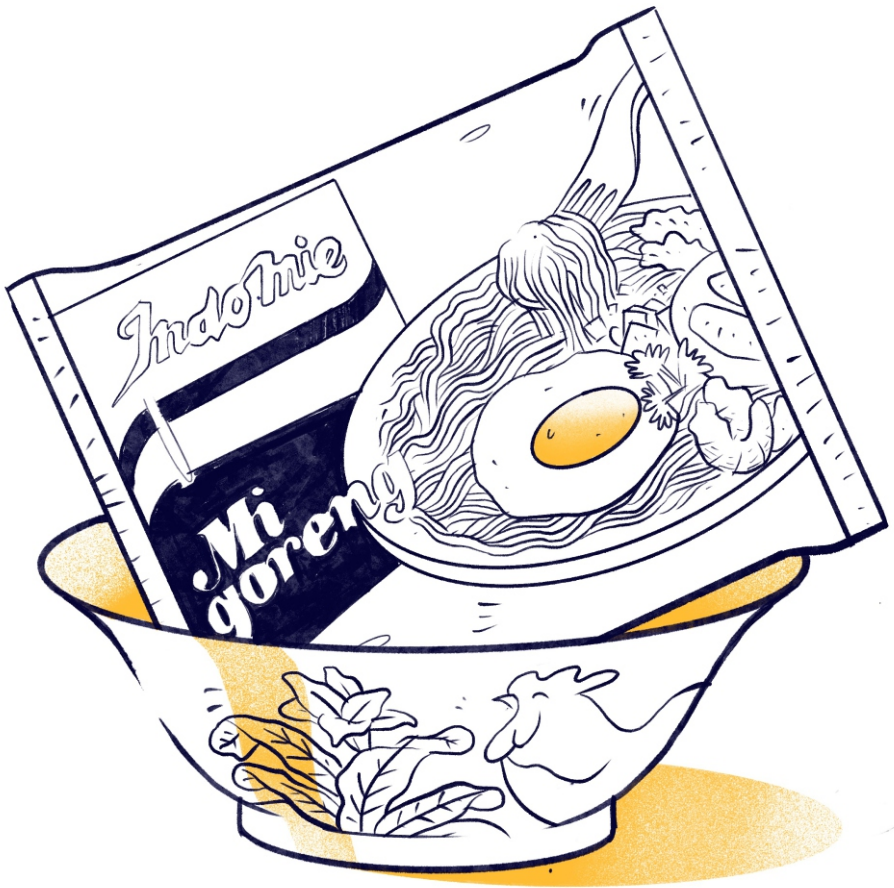
pengaduan.dgip.go.id



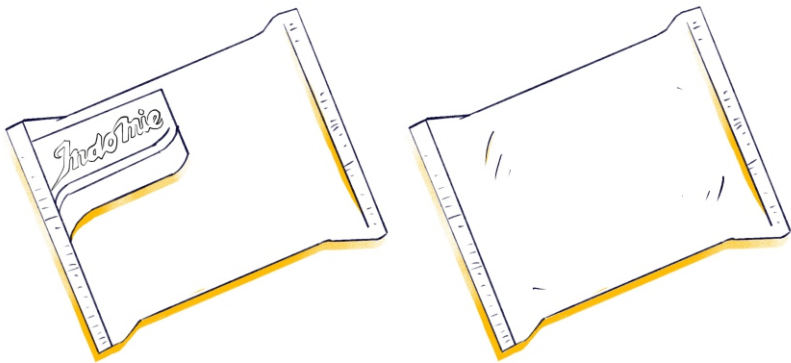
Bab 2

Merek





Kalian semua pasti pernah merasakan mi instan? Apa merek favorit kalian? Mungkin sebagian besar dari kalian akan bilang Indomie. Nah!, berdasarkan hasil riset Brand Finance pada tahun 2019, *brand value* dari Indomie adalah 440 juta USD! Wow!



Bagaimana jika merek mi instan
tersebut kita hilangkan dari bungkusnya?
Apakah kalian masih yakin dengan rasanya?



Apa itu Merek?

Merek adalah sebuah **tanda untuk membedakan** suatu produk barang atau jasa.

Merek bisa berupa kata, logo, suara, bentuk 3 dimensi, atau hologram.

Merek diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Dalam membangun suatu usaha, merek merupakan identitas yang membedakan suatu produk dengan produk lainnya. Merek lebih dari sekedar kata dan logo, tetapi juga jaminan mutu atas produk, sehingga penting untuk dilindungi.

Apa merek dari produk favoritmu?



Merek Tradisional

Merek yang paling sering kita temui biasanya berupa kata, gambar, logo, atau kombinasinya.

Merek seperti ini biasa disebut dengan “merek tradisional”. Simak contohnya ya!

Merek Kata



Merek Gambar



Merek Kombinasi



Merek Non-Tradisional

Seiring dengan berkembangnya jaman, merek atau tanda pembeda suatu produk makin beragam. Tak hanya kata atau gambar, tapi juga bisa berupa bentuk 3 dimensi, hologram, bahkan suara.

Merek 3 Dimensi



Bentuk 3D
Coklat Toblerone

Merek Hologram



Hologram PT Pegadaian

Merek Suara

Key = E

4/4 J = 111

Mamypoko

Ma - my po - ko

Partitur Nada Merek Mamypoko

Yuk Daftarkan Merekmu!

Merek harus didaftarkan! Sebuah merek akan terlindungi secara hukum apabila sudah terdaftar di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI).



Merek yang telah terdaftar akan mendapat **pelindungan selama 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran merek** dan bisa diperpanjang lagi.



Sertifikat merek berfungsi sebagai bukti kepemilikan atas merek dan kalian berhak melarang orang lain yang menggunakan merek kalian tanpa ijin.



Untuk mendaftarkan merek kalian, kunjungi :



merek.dgip.go.id

Mudah kok, simak dulu video tutorialnya ya!



Merek yang Ditolak

Tidak semua permohonan merek akan diterima.
Apa ciri-ciri permohonan merek yang akan ditolak?

1. Bertentangan dengan ideologi negara, peraturan perundang-undangan, moralitas, agama, kesusilaan, atau ketertiban umum.



~~KOPI
TYTYD~~

"Tytyd" dibaca titit merupakan kata lain alat kelamin laki-laki. Penggunaannya sebagai nama minuman dianggap melanggar kesusilaan. Sehingga berpotensi ditolak saat didaftarkan mereknya.

- Memiliki persamaan dengan merek pihak lain yang lebih dulu dimohonkan pendaftarannya atau sudah terdaftar untuk kelas barang/ jasa yang sejenis.

Atau memiliki persamaan dengan merek terkenal untuk kelas barang/ jasa yang sejenis maupun tidak sejenis.

Persamaan yang dimaksud di sini, baik secara keseluruhan maupun pada pokoknya.

adidas





~~adibas~~



Hindari juga persamaan fonetik, sebelum mendaftarkan merek. Simak contohnya ya :

Persamaan Fonetik	Merek Terdaftar / Dalam Proses	Merek Yang Dimohonkan
AY = AI	SAYBA	 Saiba
OO = U	IMBOOST	 IMBUS

Contoh persamaan fonetik pada huruf vokal

Persamaan Fonetik	Merek Terdaftar / Dalam Proses	Merek Yang Dimohonkan
C = CH K = C		
V = F		

Contoh persamaan fonetik pada huruf konsonan

Persamaan Fonetik	Merek Terdaftar / Dalam Proses	Merek Yang Dimohonkan
4 = A	<i>Sayang</i>	S4Y4NG
3 = E	<i>My Love</i>	MY LOV3

Contoh persamaan fonetik pada angka yang menyerupai huruf

Contoh-contoh di atas hanya sebagian kecil dari persamaan fonetik. Masih banyak contoh lainnya, baik dalam Bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

3. Nama merek hanya menyebutkan jenis barang/ jasa.

~~JUS~~

Merek "JUS" akan ditolak karena sama persis dengan nama barang.



4. Nama merek berkaitan dengan sifat barang/ jasa.



~~MANIS~~
GULA MURNI

Merek "MANIS" untuk produk gula akan ditolak karena berkaitan dengan sifat gula yang manis.

5. Nama merek merupakan nama / lambang umum.



6. Nama merek memuat keterangan yang tidak sesuai dengan kualitas, manfaat, atau khasiat barang/ jasa.

KALEM
OBAT KUAT

7. Nama merek memuat unsur yang menyesatkan masyarakat tentang asal, kualitas, ukuran, tujuan penggunaan barang/ jasa.

NUSANTARA
MADE IN TIONGKOK

8. Nama merek memiliki persamaan dengan indikasi geografis terdaftar.

KOPI GAYO

Bagaimana Agar Merekmu Berpeluang Besar Diterima?

1. Gunakan kata ciptaan yang tidak memiliki makna apapun dan tidak ditemukan di kamus bahasa manapun.

Baygon®



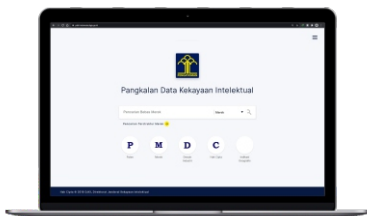
2. Gunakan kata umum yang memiliki makna namun tidak memiliki kaitan dengan produk yang dituju.



GARUDAFOOD



BANGO



pdki-indonesia.dgip.go.id

Tips

Kalian bisa menggunakan laman ini untuk membantu dalam mencari data pembanding merek yang sudah masuk atau terdaftar di DJKI, sehingga memperbesar peluang merekmu untuk diterima.

Pelanggaran Merek

Contoh Kasus 1

Jaki merupakan pemilik merek sepatu Kompoz yang sukses. Mereknya juga sudah terdaftar di DJKI lho!



Sepatu KOMPOZ produksi Jaki

Karena banyaknya permintaan terhadap sepatu Kompoz, Joko berinisiatif memproduksi produk sepatu juga. Joko memberi nama merek Kompoz juga untuk produk sepatunya.



Sepatu KOMPOZ produksi Joko

Meski menggunakan font / logo yang berbeda, ini termasuk pelanggaran merek. Yang berpotensi merugikan produsen dan membuat bingung konsumen.

Nah, kalau kalian merupakan pemilik merek yang sudah terdaftar di DJKI seperti Jaki. Lalu menemukan pihak yang menggunakan merek kalian tanpa izin, silakan tegur pihak tersebut.

Bisa juga melaporkan ke Kepolisian atau PPNS (Penyidik Pegawai Negeri Sipil) Ditjen Kekayaan Intelektual melalui :



pengaduan.dgip.go.id

Contoh Kasus 2

Kinar membeli kosmetik dengan merek terkenal di sebuah toko dengan harga miring. Tanpa berpikir panjang, dia pun langsung menggunakan barang tersebut. Ternyata kosmetik murah itu adalah barang KW dan membuat wajahnya iritasi parah.



Nah, Kalau kalian adalah konsumen dan merasa dirugikan dengan penjualan barang KW, segera lapor ke pemilik merek atau ke Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI).

Trivia

Ada beberapa merek yang karena kepopulerannya, orang jadi salah kaprah menyebut nama merek itu sebagai jenis produk. Merek apa aja itu?

STABILO = HIGHLIGHTER

Stabilo sebenarnya adalah merek produk *highlighter* atau pulpen penanda dengan ujung pipih. Produk ini adalah buatan Jerman yang berada di bawah perusahaan Schwan-STABILO.



Merek Stabilo ini adalah salah satu pelopor *highlighter* dengan ujung yang pipih. Bentuknya sangat nyaman dipakai untuk menandai suatu tulisan dan tidak mudah luntur. Karena keunggulannya inilah orang lebih nyaman menyebut stabilo daripada highlighter. Padahal stabilo itu adalah nama merek bukan jenis produk.

Nah, saat ini Stabilo sedang dalam proses mendaftarkan merek 3 dimensinya di DJKI lho!



AQUA = AIR MINERAL

Aqua merupakan pelopor merek air mineral dalam kemasan sejak 1973. Promosinya sangat gencar dan mereknya sudah ada sejak berpuluh-puluh tahun silam. Orang jadi sering salah kaprah menyebut air mineral menjadi Aqua.



TOA = MEGAPHONE

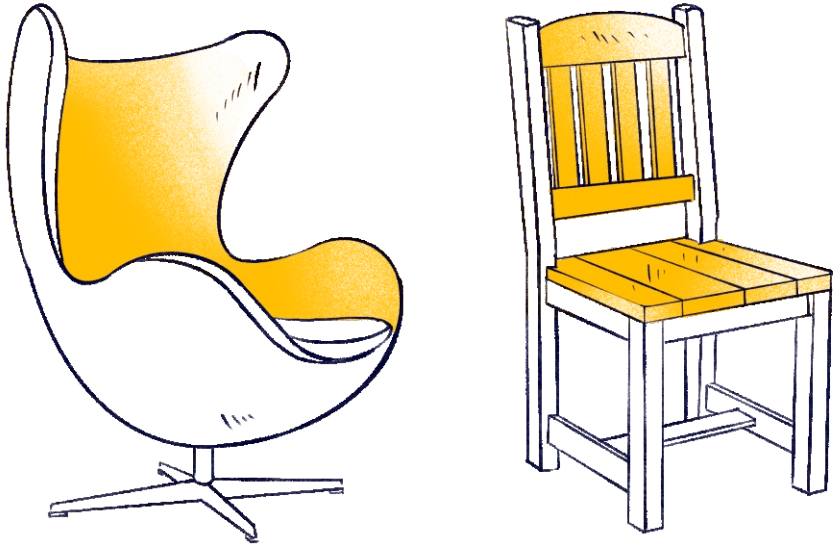
Toa sering diucapkan buat menyebut pengeras suara berbentuk corong. Padahal TOA adalah merek *megaphone* asal Jepang yang udah hadir sejak tahun 1949. Toa diklaim sebagai produk *megaphone* listrik pertama di dunia. Tak salah kalau merek ini melekat banget di telinga dan bibir masyarakat.



Bab 3

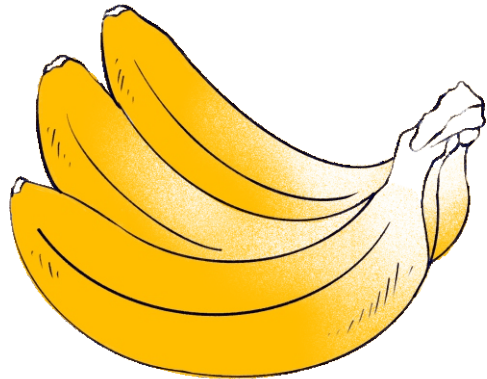
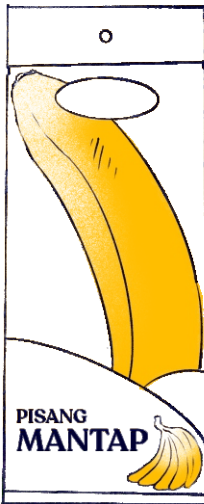
Desain Industri





Menurut kalian apa yang membedakan kedua kursi di atas? Mungkin di antara kalian banyak yang berpikir bahwa bentuk kursi yang sebelah kiri lebih estetis atau bentuknya lebih menarik.

Pisang sebelah kanan jumlahnya lebih banyak, tetapi harganya lebih murah dibandingkan pisang sebelah kiri. Menurut kalian apa penyebabnya? Kemasan yang menarik kah?



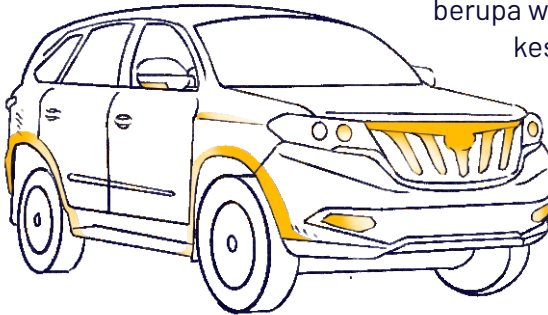
Desain produk kursi atau desain kemasan pisang adalah contoh kekayaan intelektual yang dilindungi dalam desain industri. Desain produk atau kemasan yang bagus bisa menjadi daya tarik bagi konsumen untuk membeli produk tersebut.

Apa itu Desain Industri?

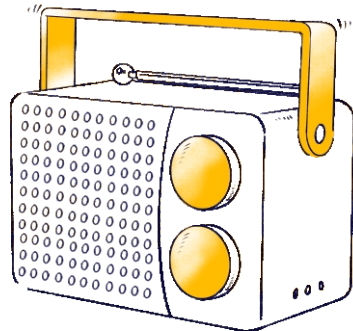
Desain Industri adalah suatu kreasi bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis dan warna yang memberikan kesan estetis pada suatu produk, komoditas industri, maupun kerajinan tangan. Desain industri bisa berbentuk 3 dimensi atau 2 dimensi

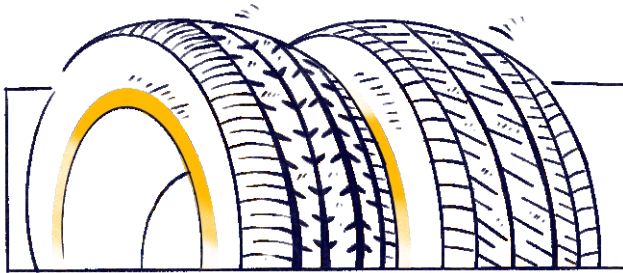
Desain Industri diatur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Bentuk adalah tampilan tiga dimensi berupa wujud produk secara keseluruhan. Misalnya bentuk *body* Mobil Esemka.

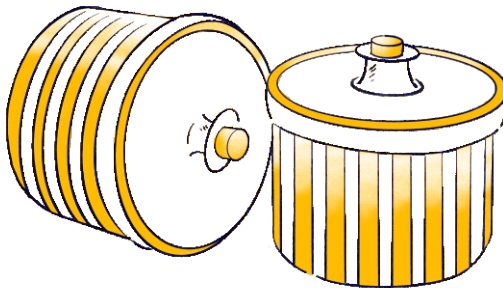


Atau bentuk Radio Magno Ikono karya Singgih S. Kartono ini





Konfigurasi adalah tampilan tiga dimensi berupa susunan komponen atau ornamen yang membentuk produk. Misalnya pola *groove* atau ukiran ban.



Komposisi garis adalah tampilan dua dimensi berupa kombinasi garis pada permukaan produk.

Komposisi warna adalah tampilan dua dimensi berupa kombinasi warna pada permukaan produk.



Desain yang dilindungi dapat berupa satu desain seperti desain mobil atau tas punggung. Namun bisa juga berupa satu set seperti satu set meja dan kursi, atau satu set alat makan



Atau bisa juga hanya melindungi salah satu bagian dari sebuah produk. Misalnya ukiran pada botol Aqua.



Yang perlu diingat bahwa desain industri tidak menyertakan aspek fungsional atau prinsip konstruksi dari suatu produk.

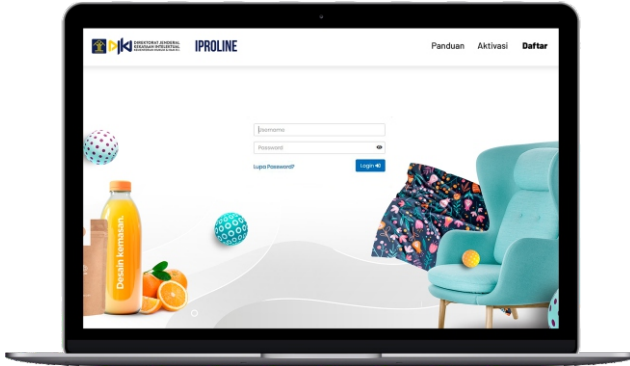
Yuk Daftarkan Desain Industrimu!

Desain industri harus didaftarkan! Sebuah desain industri akan terlindungi secara hukum apabila didaftarkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Desain yang telah didaftar akan mendapat **pelindungan selama 10 tahun sejak tanggal penerimaan** dan tidak bisa diperpanjang.



Sertifikat desain industri berfungsi sebagai bukti kepemilikan atas desain kalian dan kalian berhak menggugat orang lain yang menggunakan desain kalian tanpa ijin.

Untuk mendaftarkannya, kalian bisa mengunjungi :



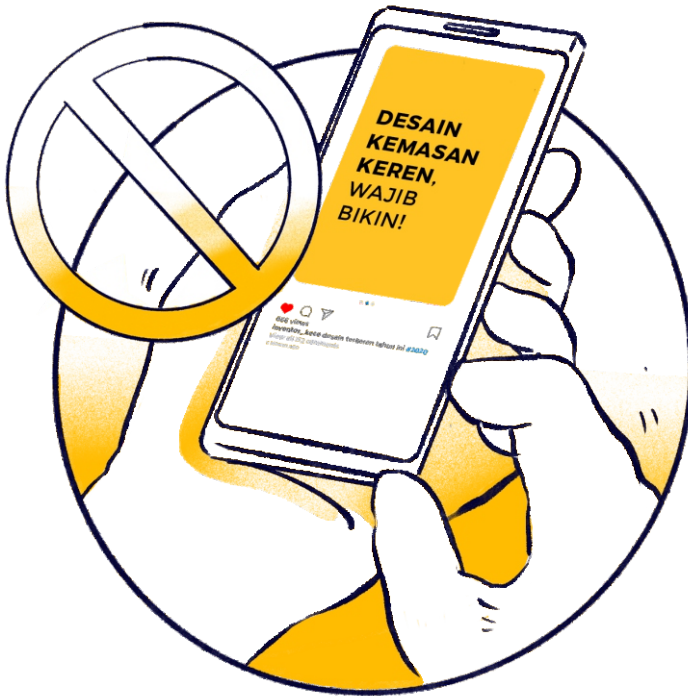
desainindustri.dgip.go.id

Mudah kok, simak dulu
video tutorialnya ya!



Penting!

Jangan sampai desainmu terpublikasi sebelum didaftarkan ke DJKI! Baik dipublikasikan di jurnal, buku, seminar, media sosial, dll.



Namun ada pengecualian jika publikasi desain industri tersebut berupa pameran resmi di Indonesia maupun luar negeri. Atau jika digunakan di Indonesia oleh pendesain dengan tujuan pendidikan, penelitian, atau pengembangan. Dengan batas waktu paling lama 6 bulan sebelum didaftarkan di DJKI.

Desain Industri yang Ditolak

Tidak semua permohonan desain industri akan diterima.
Apa ciri-ciri permohonan yang akan ditolak?

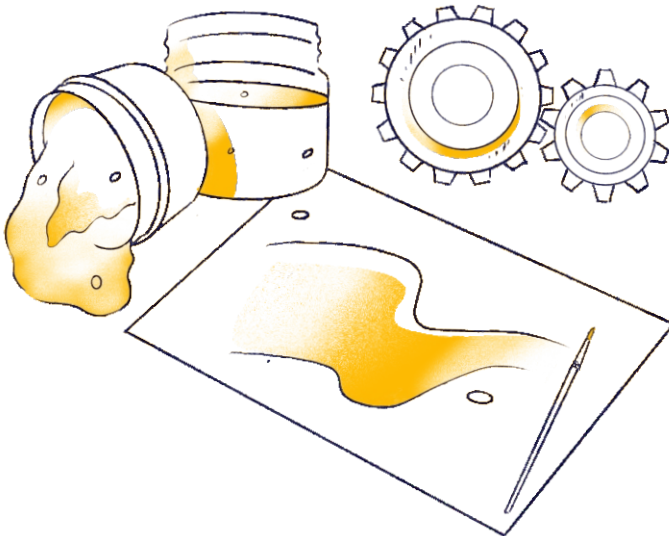
1. Bertentangan dengan ideologi negara, moralitas, agama, peraturan perundang-undangan, kesusilaan, atau ketertiban umum.



2. Desain Industri yang didaftarkan tidak memiliki kebaruan dan / atau sudah pernah dipublikasikan sebelumnya.

Pastikan kebaruan desainmu sebelum mendaftar dengan melakukan pencarian di laman **pdki-indonesia.dgip.go.id** maupun *database* desain industri internasional. Pastikan juga belum ada desain yang sama di seluruh mesin pencarian, *marketplace* dan media lainnya

3. Desain yang sifatnya fungsional, misalnya seperti desain roda gigi / gear.
4. Bentuknya bisa berubah-ubah seperti cairan, pasta, bulir, maupun bubuk, misalnya seperti mainan *slime*.
5. Karya seni yang tidak diproduksi secara berulang dan tidak memiliki fungsi praktis, misalnya seperti lukisan cat air.



Pelanggaran Desain Industri

Kalau ada pihak lain yang menggunakan desain industri kalian tanpa izin, silakan tegur pihak tersebut. Bisa juga melaporkan ke Kepolisian atau PPNS (Penyidik Pegawai Negeri Sipil) Ditjen Kekayaan Intelektual melalui :

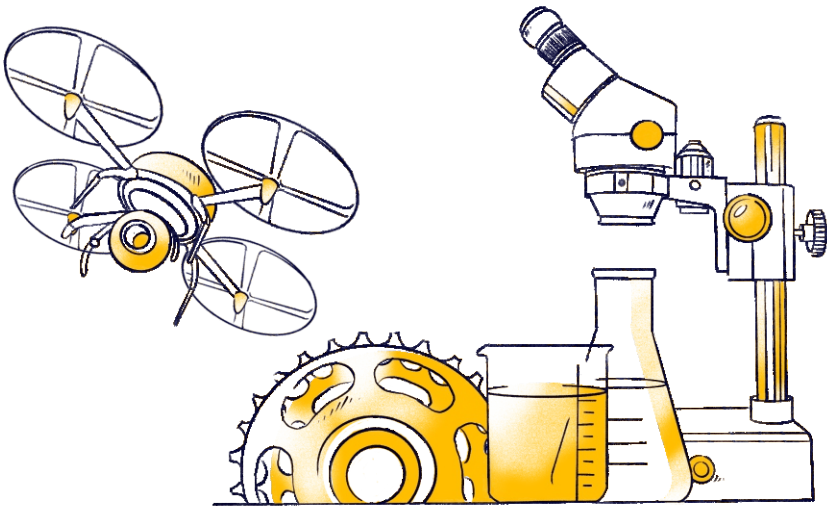


pengaduan.dgip.go.id



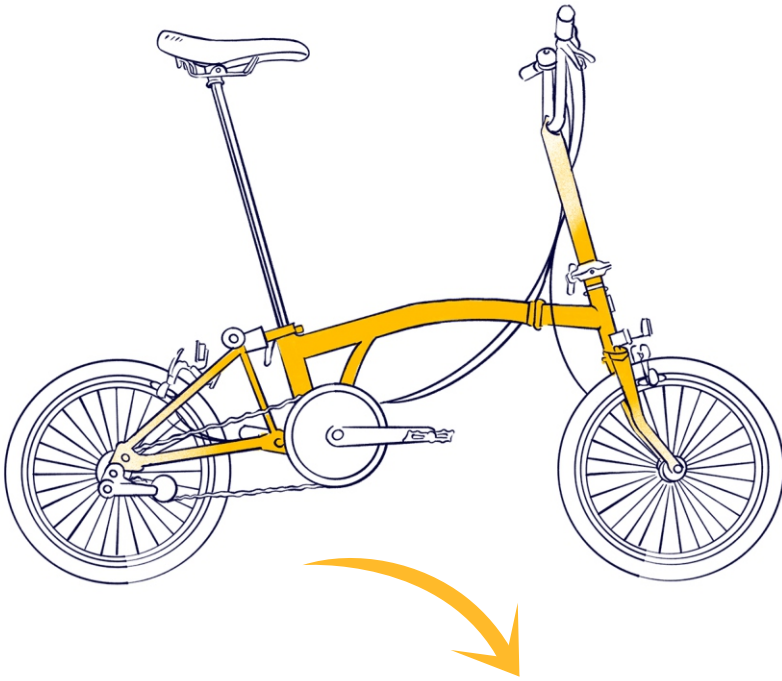
Bab 4

Paten

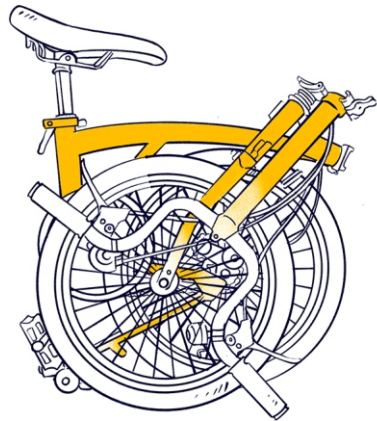




Sedotan, sering kali kita temui saat kita beli minuman kemasan atau nongkrong di *cafe*. Bahannya pun beragam, mulai dari plastik, kayu hingga besi. Pernahkah kalian minum dengan sedotan yang memiliki bagian fleksibel sehingga memudahkan kalian dalam meminum sesuatu?



Bersepeda merupakan alat olahraga sekaligus alat transportasi bagi sebagian orang. Hingga saat ini, teknologi dalam pembuatan sepeda pun semakin berkembang. Mulai dari bahan yang semakin ringan hingga ukuran yang semakin ringkas sehingga mudah dibawa bawa, seperti sepeda lipat.





Sedotan fleksibel dan sepeda lipat adalah contoh bagaimana teknologi bisa memberikan solusi dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Berawal dari ide, kemudian menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya untuk memecahkan suatu permasalahan. Inilah yang disebut dengan **invensi**.

Lalu apa hubungannya invensi dengan paten?

Apa itu Paten?

Paten adalah hak eksklusif yang diberikan kepada penemu invensi (inventor) atas hasil invensinya di bidang teknologi

Paten diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.



Invensi yang Bisa Dipatenkan

Tidak semua invensi bisa mendapatkan paten.
Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi, yaitu :



1. Invensi yang memiliki nilai kebaruan atau pengembangan dari teknologi sebelumnya.

Invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang ada sebelumnya di dunia atau pengembangan dari teknologi yang sudah ada.



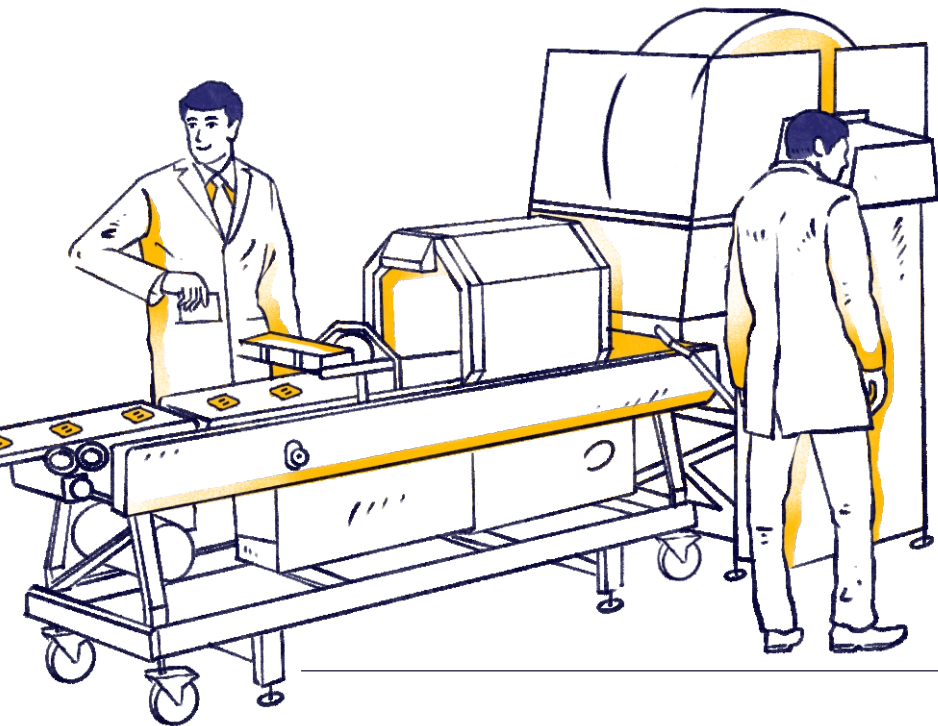
2. Memiliki langkah inventif.

Suatu invensi berbeda dengan *discovery*. Invensi memiliki langkah inventif, dimana ada proses menciptakan sesuatu yang benar-benar baru yang berasal dari ide seseorang. Misalnya : vaksin covid-19, teknologi kereta cepat, sedotan fleksibel, dll.

Sedangkan *discovery* adalah menemukan sesuatu yang sudah ada di alam yang belum pernah ditemukan oleh siapapun. Misalnya : penemuan mineral alam, spesies binatang, dll.

3. Invensi tersebut dapat diterapkan dalam industri.

Harus dapat diproduksi dalam jumlah yang banyak, berulang ulang dengan kualitas yang sama.



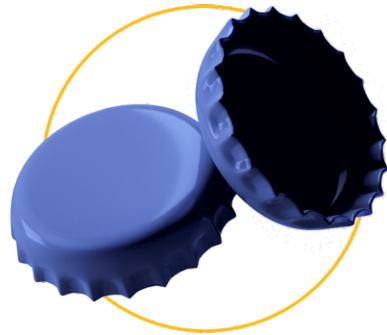
Jenis Paten

Tidak semua invensi merupakan teknologi yang kompleks dan rumit. Namun ada juga invensi yang lebih sederhana dan praktis. Invensi ini bisa mendapatkan **paten sederhana**.

Contoh Paten Sederhana



Sticky Note



Tutup Botol



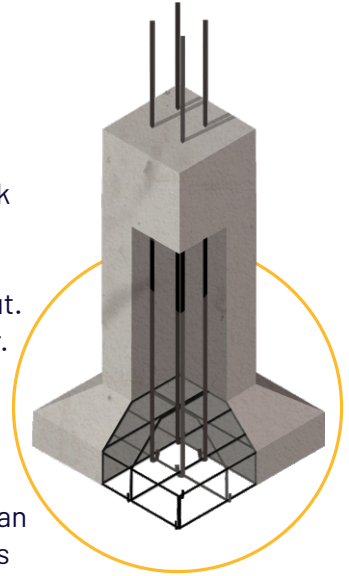
Paper Clip

Contoh Paten

Teknik Konstruksi Cakar Ayam

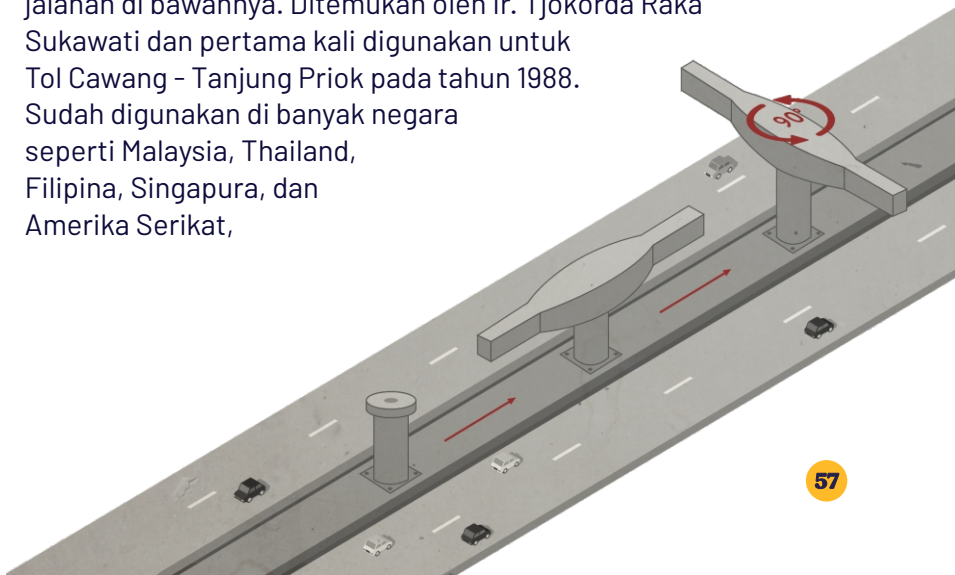
Teknik konstruksi yang memungkinkan pembangunan struktur pada tanah lunak seperti rawa-rawa. Keunggulan konstruksi ini tidak membutuhkan drainase dan sambungan kembang susut. Ditemukan pada tahun 1961 oleh Prof. Dr. Ir. Sedyatmo.

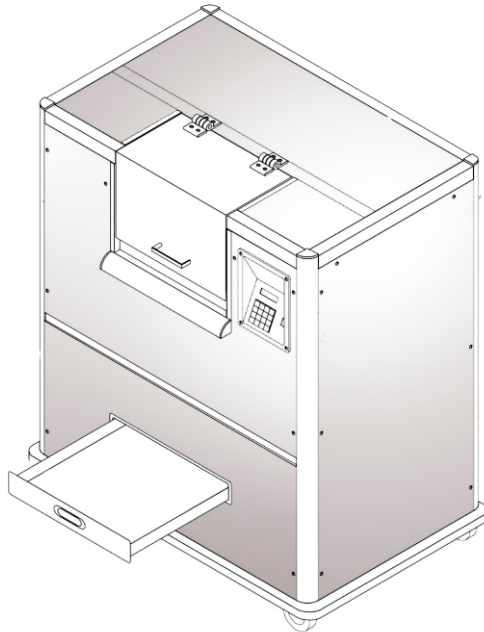
Pertama kali digunakan untuk membangun menara listrik tegangan tinggi di Tanjung Priok untuk menyalurkan listrik ke GOR Senayan saat Asian Games 1962.



Teknik Konstruksi Sosrobahu

Teknik konstruksi yang digunakan untuk memutar bahu lengan beton jalan layang sebesar 90° sehingga pembangunannya tidak mengganggu arus lalu lintas jalanan di bawahnya. Ditemukan oleh Ir. Tjokorda Raka Sukawati dan pertama kali digunakan untuk Tol Cawang - Tanjung Priok pada tahun 1988. Sudah digunakan di banyak negara seperti Malaysia, Thailand, Filipina, Singapura, dan Amerika Serikat,



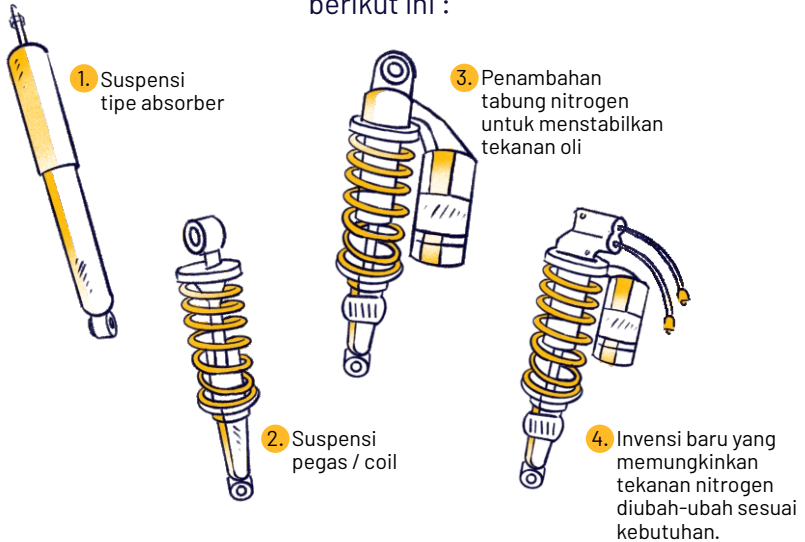


Mesin Cetak Braille

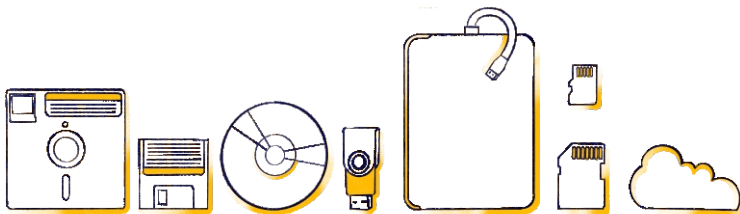
Inventor Dr. Tri Arief Sardjono, S.T., M.T., Dr. Ir. Hendra Kusuma M.Eng., dan Ir. Tasripan MT. dari Institut Teknologi Surabaya. Mesin cetak braille ini dilindungi patennya sejak tahun 2016. Mesin braille buatan Indonesia ini memiliki beberapa keunggulan daripada mesin braille buatan luar negeri sebelumnya, yakni lebih mudah dioperasikan serta hemat energi karena berdaya listrik rendah. Selain itu, mesin ini memiliki kecepatan mencetak yang tinggi dengan kemampuan menghasilkan 400 karakter per detik atau 1200 halaman per jam.

Bagaimana jika invensi hanya penyempurnaan atau pengembangan teknologi yang sudah ada? Apakah bisa mendapatkan hak paten? Tentu saja bisa.

Misalnya seperti pengembangan suspensi berikut ini :

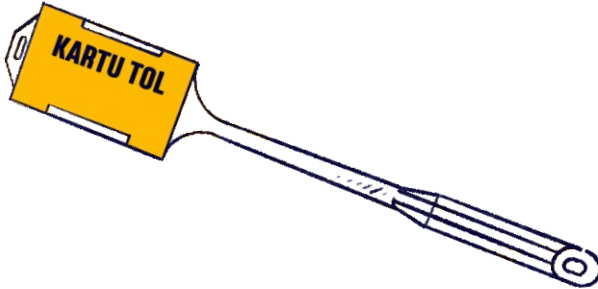


Atau pengembangan *storage devices* berikut ini :



Kamu sudah pernah pakai yang mana saja?

Tidak harus menjadi orang *super smart* untuk menciptakan invensi. Amati permasalahan disekitarmu, dan cari solusinya



Tongkat kartu tol adalah salah satu invensi sederhana yang sangat memudahkan orang ketika menempelkan kartu di pintu tol. Tanpa tongkat ini, pengemudi akan kesulitan memperkirakan jarak mobil dan mesin kartu agar bisa dijangkau dengan tangan.





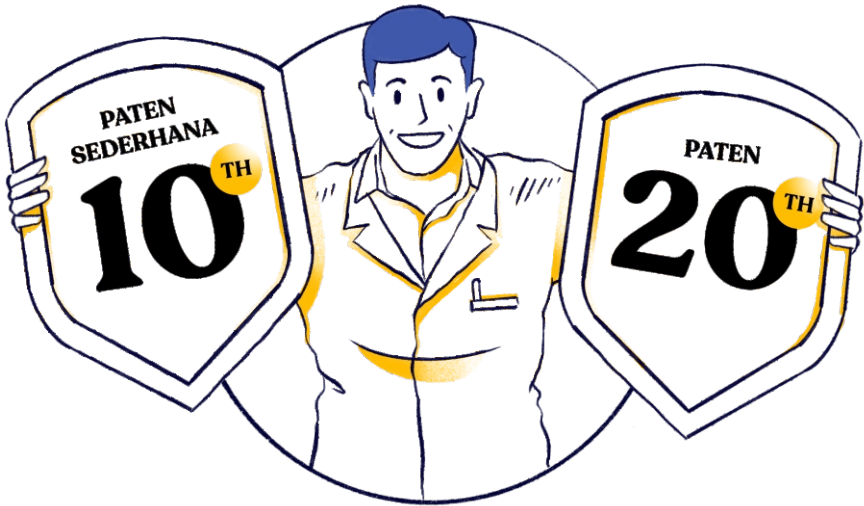
Sebuah invensi juga bisa berasal dari pengetahuan tradisional dari sebuah masyarakat adat, misalnya alat musik sasando .

Arnoldus Edon dari Kupang adalah inventor dari sasando elektrik. Meski elektrik, Edon tetap mempertahankan resonansi dari daun lontar untuk menghasilkan suara yang merdu.

Yuk Patenkan Invensimu!

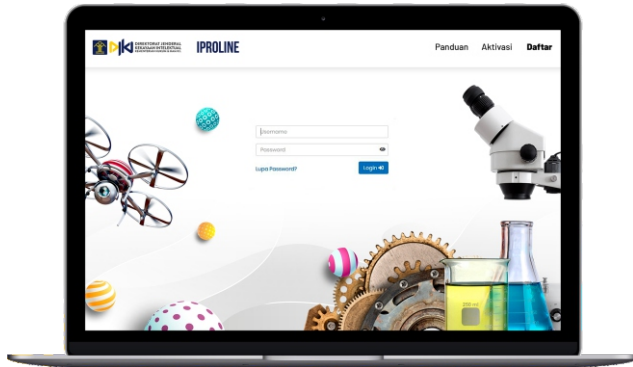
Paten harus didaftarkan! Sebuah Paten akan terlindungi secara hukum apabila didaftarkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Paten yang telah didaftar akan mendapat **pelindungan selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan**, sedangkan paten sederhana akan **dilindungi selama 10 tahun sejak tanggal penerimaan**.



Sertifikat paten berfungsi sebagai bukti kepemilikan atas paten dan kalian berhak menggugat orang lain yang menggunakan invensi / paten kalian tanpa izin.

Untuk mematenkan invensi kalian, kunjungi :



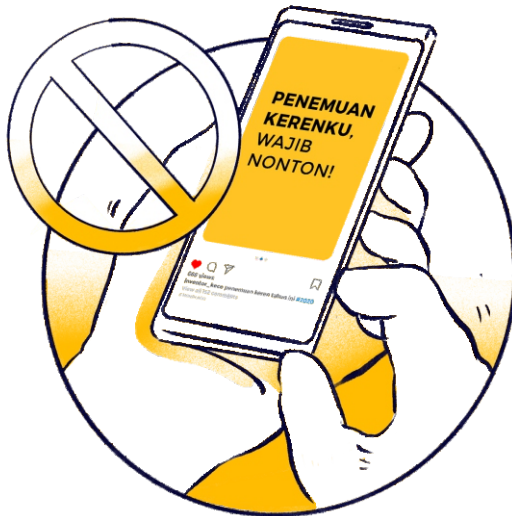
paten.dgip.go.id

Mudah kok, simak dulu video tutorialnya ya!



Penting!

Jangan sampai invensimu terpublikasi sebelum didaftarkan ke DJKI ya! Sehingga memungkinkan invensi tersebut dilakukan oleh orang lain.



Namun ada pengecualian jika publikasi invensi tersebut :

- Dipamerkan dalam pameran resmi di Indonesia maupun luar negeri.
- Digunakan di Indonesia atau di luar negeri oleh inventornya dengan tujuan penelitian dan pengembangan
- Diumumkan oleh Inventornya dalam sidang ilmiah dan/atau forum ilmiah

Dengan batas waktu paling lama 6 bulan sebelum didaftarkan di DJKI.

Pelanggaran Paten

Kalau ada pihak lain yang menggunakan paten kalian tanpa izin, silakan tegur pihak tersebut. Bisa juga melaporkan ke Kepolisian atau PPNS (Penyidik Pegawai Negeri Sipil) Ditjen Kekayaan Intelektual melalui :



pengaduan.dgip.go.id



Bab 5

Komersialisasi

K. I.





Kekayaan intelektual harus dikomersialisasikan agar memberikan manfaat ekonomi bagi kreatornya. Misalnya saja komik-komik besutan Marvel yang sudah dibuat berbagai produk turunan seperti film, *merchandise*, mainan, dsb. Hal ini memberikan banyak royalti bagi Stan Lee sebagai kreatornya.

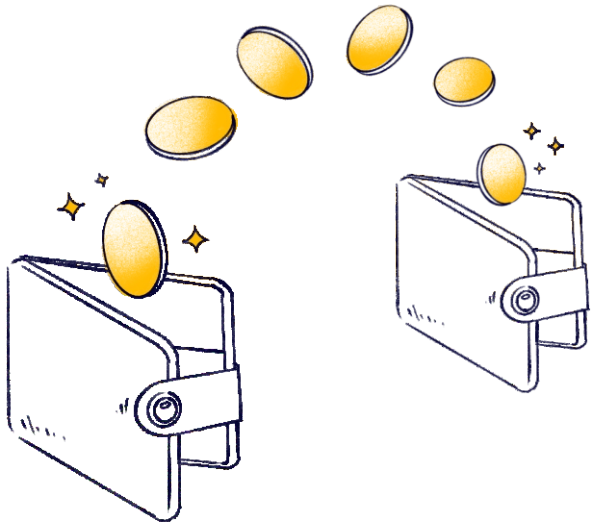
Apa itu Komersialisasi?

Komersial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti :

Berhubungan dengan niaga atau perdagangan; dimaksudkan untuk diperdagangkan; bernilai niaga tinggi, kadang-kadang mengorbankan nilai-nilai lain (sosial, budaya, dan sebagainya).

Komersial bisa diartikan untuk diperdagangkan.

Komersialisasi adalah proses mengubah produk dan/atau jasa menjadi nilai yang layak dalam komersial.



Bagaimana Mengkomersialisasikan Kekayaan Intelektual?

1. Lisensi

Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemilik hak kekayaan intelektual kepada pihak lain untuk menggunakan, memanfaatkan atau melaksanakan hak kekayaan intelektual tersebut berdasarkan perjanjian tertulis dalam jangka waktu tertentu dan syarat tertentu. Misalnya :



**Gundala
Putra Petir**

1969

Harya Suryaminata (Hasmi) adalah seorang komikus yang menciptakan Gundala Putra Petir.

1981

Komik Gundala Putra Petir diangkat ke layar lebar oleh PT. Cancer Mas Film

Hasmi menyerahkan Hak Ekonomi kepada BumiLangit

2019

Screenplay Pictures dan Bumilangit Studios bersama Legacy Pictures yang disutradarai Joko Anwar memproduksi kembali film Gundala pada tahun 2019

Lisensi wajib dicatatkan di DJKI, sehingga terlindungi jika terjadi pelanggaran atau sengketa.

2. Waralaba (*Franchise*)

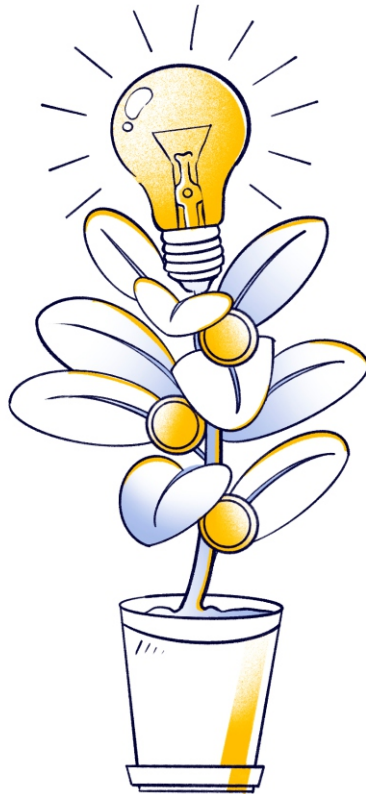
Waralaba adalah hak khusus yang dimiliki orang perseorangan atau badan usaha terhadap sistem bisnis dengan ciri khas usaha dalam memasarkan barang dan atau jasa yang telah terbukti berhasil dan dapat dimanfaatkan dan atau digunakan oleh pihak lain berdasarkan perjanjian waralaba.



Misalnya :

Indomaret yang dimiliki oleh PT Indomarco Prismatama merupakan merek yang terkemuka untuk mini market yang menjual kebutuhan sehari-hari. Indomaret sebagai usaha yang sudah sukses dapat memberi izin kepada pihak lain untuk membuka usaha dengan ciri khas usaha yang sama melalui perjanjian waralaba.





**DIREKTORAT JENDERAL
KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAM R.I.**

Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9,
Kuningan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta
DGIP.GO.ID

 @DJKI.Kemenkumham

 @DJKI.Indonesia

 @DJKI_Indonesia

 DJKI Kemenkumham