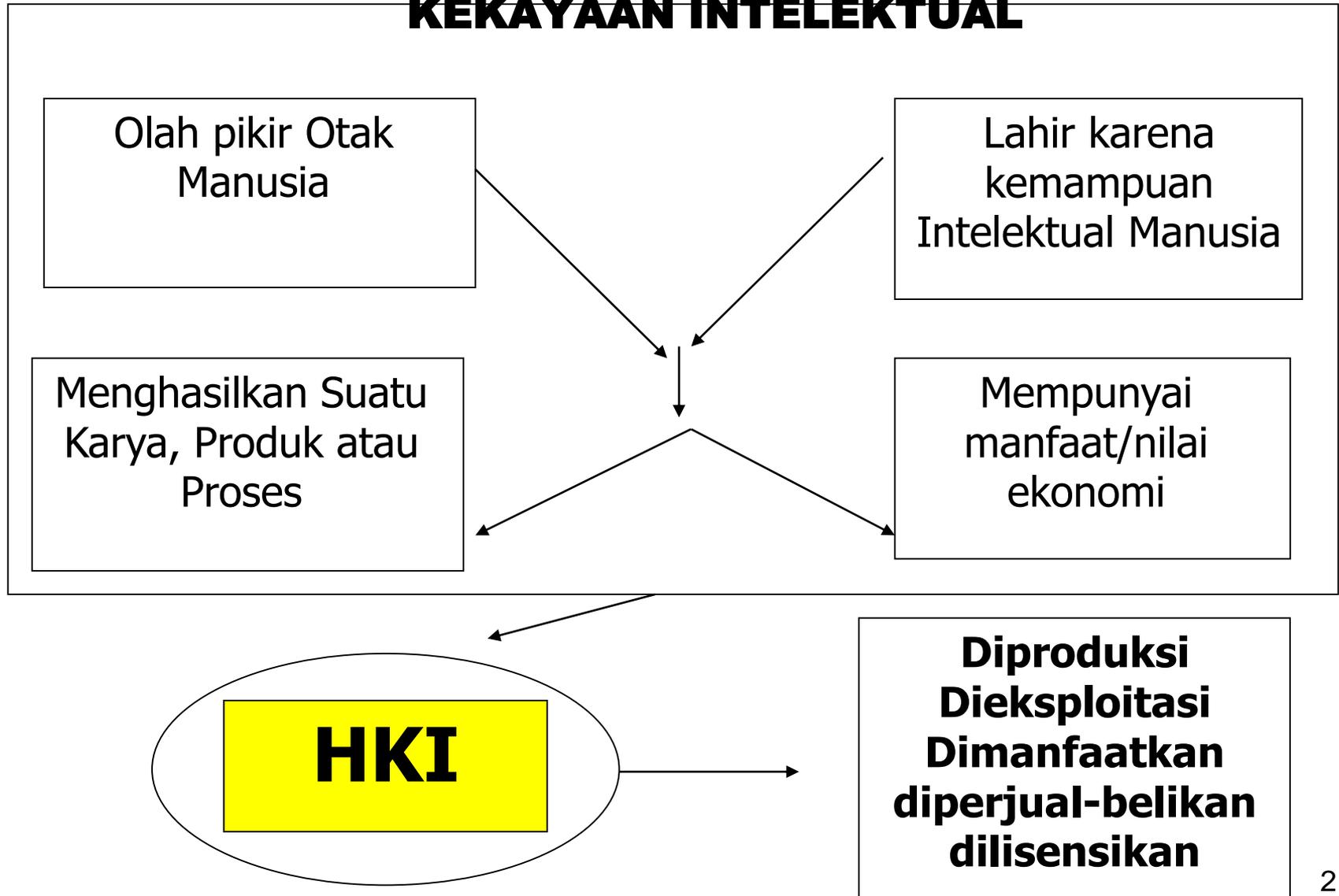


**HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
DAN APLIKASINYA DI DUNIA  
TEKNOLOGI DAN INDUSTRI  
(II)**

# Aplikasi HKI dalam Dunia Teknologi dan Industri

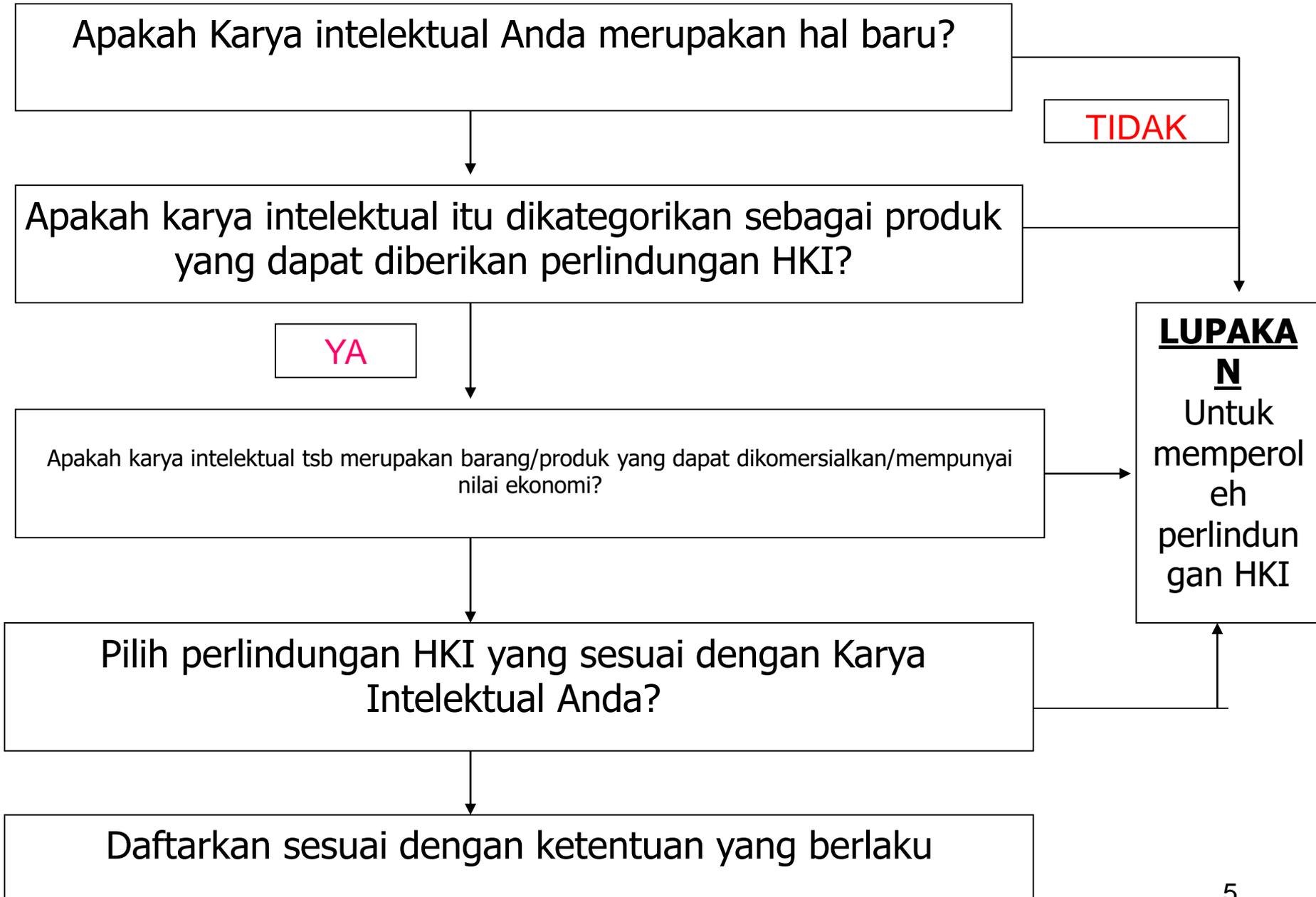
## **KEKAYAAN INTELEKTUAL**



Seorang inventor/kreator yang menghasilkan suatu karya intelektual baik itu di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mempunyai nilai ekonomi, akan dapat menikmati hasil kreasi/penemuannya dengan baik, jika:

- a. Mendapat perlindungan hukum HKI dan
- b. Di eksploitasi atau diaplikasikan dalam industri (diindustrialisasikan) untuk diambil manfaat ekonominya.

Bagaimanakah caranya untuk mendapat perlindungan hukum HKI? Perlu kiranya dikaji secara seksama mengenai bentuk perlindungan yang sesuai bagi karya intelektual yang ingin dilindungi. Ada beberapa langkah di sini yang perlu dipertimbangkan bagi seorang inventor/kreator sebelum bentuk perlindungan yang sesuai bagi karya intelektual terkait ditetapkan (Ditjen HKI, 2004: 16):



Seringkali seorang kreator/inventor bukan merupakan pemilik modal ataupun manajer yang dapat secara efektif mengelola dan mengeksploitasi karya intelektualnya. Di samping itu, biaya yang tidak sedikit diperlukan untuk mengelola kekayaan intelektual (yang antara lain mencakup: biaya tahunan pemeliharaan paten, biaya perpanjangan merek, dsb). Oleh karena itu, merupakan hal yang lazim bila seorang kreator melisensikan HKI-nya kepada pihak lain.

Lisensi adalah izin yang diberikan (bukan dialihkan) oleh pemilik HKI (sebagai pemberi lisensi) kepada pihak lain (sebagai penerima lisensi). Pemberian izin itu layakanya dilakukan:

Dengan maksud agar penerima lisensi dapat secara legal membuat memasarkan dan mengeksploitasi - tergantung kesepakatan/perjanjian yang dicapai oleh para pihak – HKI terkait, dan  
Dengan imbalan yang besar dan cara pembayarannya disepakati oleh para pihak.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh perusahaan (khususnya masyarakat industri kecil dan menengah) dalam mengaplikasikan HKI adalah mendayagunakan sistem informasi HKI secara efisien dan efektif. Sistem HKI mewajibkan para pemiliknya mengungkapkan semua informasi dan manfaat yang mereka ketahui sehubungan dengan kekayaan intelektual terkait. Informasi tersebut dapat dimanfaatkan dan didayagunakan dengan sebaik-baiknya dan semaksimal mungkin, tentunya secara legal dan tidak melanggar ketentuan yang berlaku. Berdasarkan informasi tersebut, hal-hal berikut ini kiranya dapat dilakukan:

- memantau berbagai alat/teknologi yang diperlukan guna mengembangkan usaha;
- mengetahui perusahaan-perusahaan yang mengembangkan alat/teknologi tersebut;
- mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut alat/teknologi tersebut;
- memilih alat/teknologi yang sesuai dengan kemampuan (dana yang tersedia);
- memanfaatkan semua informasi yang tersedia sehubungan dengan alat/teknologi tersebut dalam menegosiasikan lisensi;
- mengetahui tentang diberi/didaftar/ditolaknya permohonan HKI yang telah diajukan di Ditjen HKI; dan
- mengetahui berakhirnya masa perlindungan HKI tertentu (yang dapat diartikan bahwa HKI tersebut dapat dimanfaatkan tanpa harus meminta izin atau membayar royalti kepada pemiliknya) (Ditjen HKI Depkeham, 2004: 19).

## Dalam menerapkan/mengaplikasikan HKI dalam dunia industri perlu dihindari hal-hal berikut ini:

- Menghasilkan dan memproduksi karya-karya intelektual tetapi melupakan perlindungannya. Oleh karena itu, manfaat dan dayagunakanlah sistem perlindungan kekayaan intelektual.
- Menerima pesanan karya-karya intelektual dari orang asing tanpa disertai dengan perjanjian yang memadai, yang antara lain mencakup: ketentuan mengenai kepemilikan, lingkup pemanfaatan, dan pembagian hasil atas pemanfaatan kekayaan intelektual terkait.
- Mengadakan pameran atas hasil karya intelektual sebelum melakukan pengajuan permohonan/pendaftaran perlindungan kekayaan intelektual terkait. Pameran memang merupakan sarana yang efektif untuk memperkenalkan suatu produk baru, tetapi secara tidak langsung menyebabkan produk tersebut (menjadi mudah) ditiru oleh pihak lain. Di samping itu, pameran dapat menghilangkan nilai kebaruan atas suatu desain atau invensi (Ditjen HKI, 2004: 15).

# Manfaat HKI

- Aset Perusahaan
- Pendukung Pengembangan Usaha
- Pencegah Persaingan Usaha Tidak Sehat dan Peningkat Daya Saing
- Pemacu Inovasi/Kreativitas
- Pembentuk *Image*

# Etika & Moral dalam Menggunakan Teknologi Informasi & Komunikasi

- Etika & moral harus mendapat perhatian yg utama dlm penggunaan TIK, terutama dalam perangkat lunak (dalam hal ini software komputer). Teknologi Informasi & Komunikasi berorientasi pd perangkat2nya, yaitu komputer (sbg hardware) & perkembangan software (sbg perangkat lunak). Software merupakan hasil dari pemikiran dan budidaya manusia. Di dalam teknologi informasi, perangkat lunak atau program komputer ini lebih dihargai drpd produk lainnya.

Jika kita bicara software, maka ada kaitannya dgn mslh hakikat & kekuatan hukum kepemilikan. Dlm menciptakan suatu kepemilikan, suatu hasil karya yg baru, maka perlu mendapat perlindungan hukum dari pembajakan maupun tindakan ilegal lainnya. Dalam hal ini ditekankan kepada masalah :

1. Hak Cipta
2. Merek Dagang
3. Paten
4. Desain Produk Industri
5. Indikasi Geografi
6. Layout Desain
7. Perlindungan informasi yg dirahasiakan

Yg mnjadi masalah di dunia TIK kita saat ini adalah pelanggaran hak cipta, dimana banyak sekali pembajakan software2. Kebiasaan seperti meng-copy secara ilegal sering dilakukan oleh para pengguna software baik individu, perusahaan, atau instansi tertentu.. Sekedar info saja, pada tahun 2003 kegiatan peng-copyan ilegal ini menempatkan Indonesia pada urutan keempat dunia stlh Vietnam, China, dan Ukraina sbgai negara dgn tingkat pembajakan tertinggi.

# HAK CIPTA

- Hak Cipta : hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak hasil ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

# Menghargai Kreasi Orang Lain

- a. Jika kita akan menggunakan ciptaan tersebut, maka kita harus minta ijin kepada penciptanya atau pemegang hak cipta.
- b. Kita menggunakan ciptaan yang asli, bukan hasil bajakan.
- c. Tidak melakukan pembajakan terhadap ciptaan orang lain.
- d. Tidak menggunakan hasil karya orang lain untuk kejahatan atau perbuatan yang melanggar hukum.
- e. Tidak merubah hasil karya orang lain

# UNDANG-UNDANG HAK CIPTA

- UU No. 6 Tahun 1982
- UU No. 7 Tahun 1987
- UU No. 12 Tahun 1997
- UU No. 19 Tahun 2002

# UU Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002

- Terdiri dari 15 Bab dan 78 Pasal.
- Pasal 1 ayat 1,2,3,4,14, membahas definisi dari hak cipta & yang berkaitan dengan hak cipta.
- Pasal 2 ayat 2 membahas izin atau hak melarang menyewakan karya sinematografi dan program komputer.
- Pasal 12 ayat 1, membahas apa saja ciptaan yang perlu dilindungi
- Pasal 15 : membahas perbuatan yang tidak melanggar hak cipta
- Pasal 30 ayat 1 membahas masa berlakunya Hak cipta atas ciptaan program komputer & database yaitu selama 50 tahun sejak diterbitkan.
- Pasal 72 ayat 1 & 2 membahas sanksi pelanggaran terhadap Hak Cipta, yaitu penjara paling lama 5 tahun & denda paling banyak 500 juta

# Perbuatan Yang Tidak Melanggar Hak Cipta.

- untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.
- keperluan pembelaan di dalam atau di luar pengadilan.
- Keperluan ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- Pertunjukkan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.
- bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tuna netra, kecuali jika perbanyakannya itu bersifat komersial;
- perbanyakannya suatu ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk **keperluan aktifitasnya**;
- perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti ciptaan bangunan;
- pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

# Tata Cara Mengutip atau Mengcopy Hasil Karya Orang

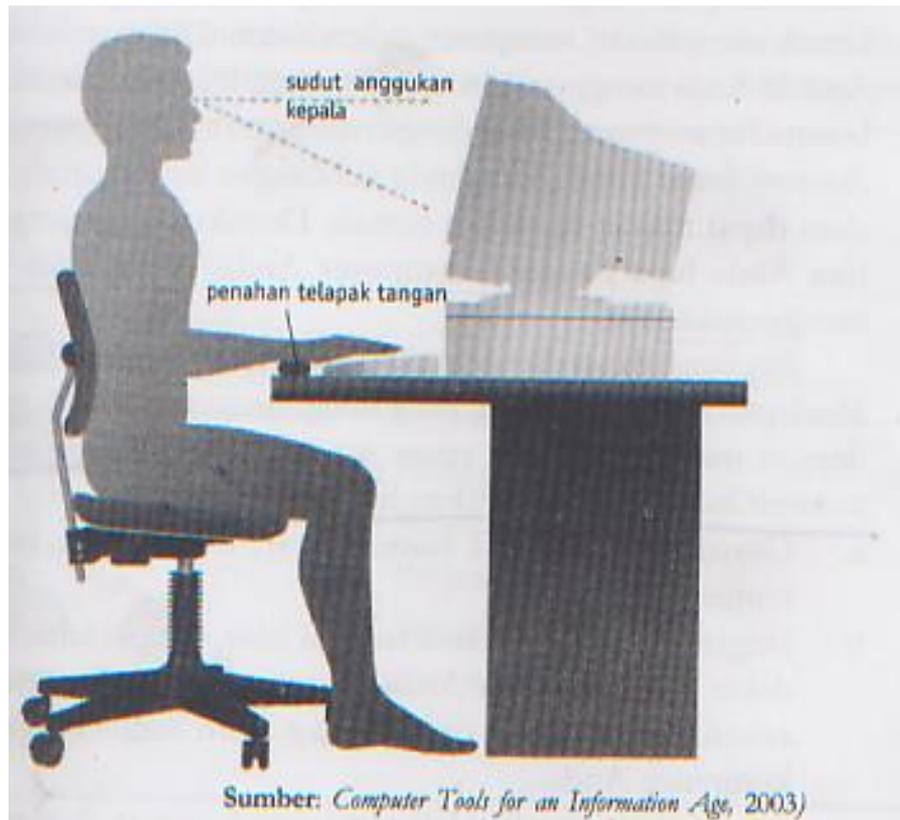
- Jika menggunakan hasil karya orang lain yang berupa buku atau yang sejenisnya, maka kita harus memasukkan daftar nama judul, nama pengarang, perusahaan/penerbit, halaman dari hasil karya yang dipakai dan tahun pembuatan/penerbitan.
- Jika kita menggunakan Program Komputer, maka kita harus meminta ijin (mendapat lisensi) dari pencipta/perusahaan yang bersangkutan

# KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA (K3) DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER

Menggunakan Komputer dengan  
posisi yang benar

Menggunakan Komputer dengan  
Prosedur yang benar

# POSISI MENGGUNAKAN KOMPUTER



# Posisi Komputer yang baik

- Posisi monitor diatur agar tidak memantulkan sumber cahaya lain.
- Letak layar monitor lebih rendah dari garis horizontal mata dengan membentuk sudut 30 derajat.
- Dekstop disetting dengan warna yang gelap.
- Meja komputer harus mempunyai sandaran kaki & bawah meja memberikan ruang gerak bebas kaki.

# Prosedur Pemakaian Komputer

- Lengkapi dengan Stabilizer untuk mengurangi akibat buruk dari tegangan listrik yang tidak stabil
- Tata letak kabel tidak semrawut.
- Prosedur menghidupkan komputer yaitu, hubungkan listrik-Stabilizer/UPS On-CPU-Monitor.
- Prosedur Mematikan komputer: tutup semua aplikasi-klik Start-Turn Off-Turn Off- matikan monitor-Stabilizer/UPS Off- Cabut kabel Listrik.

# TUGAS TIDAK TERSTRUKTUR

- MATERI : HAKI & K3
- Carilah pasal apa saja dari UU Hak Cipta No. 19 tahun 2002 yang berkaitan dengan Sistem/Teknik Informasi !
- Apa yang dimaksud dengan UU ITE dan carilah pasal yang memuat sanksinya!
- Jelaskan perbedaan dari UU ITE dan UU HAK CIPTA