PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
PROSES PEMBUATAN DAN PRODUK KERAJINAN

GAPIT WAYANG
DARI TANDUK KERBAU

DI DESA KUWEL, KLATEN, JAWA TENGAH

(Sebagai Bahan Penyusunan Kebijakan Melindungi Hak Cipta Bangsa)



Direktorat
udayaan
26

KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
DEPUTI BIDANG NILAI BUDAYA, SENI DAN FILM

745.5926 PER

PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL
PROSES PEMBUATAN DAN PRODUK KERAJINAN

GAPIT WAYANG
DARI TANDUK KERBAU

DI DESA KUWEL, KLATEN, JAWA TENGAH

(Sebagai Bahan Penyusunan Kebijakan Melindungi Hak Cipta Bangsa)

KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
DEPUTI BIDANG NILAI BUDAYA, SENI DAN FILM

Bagian Proyek Pengembangan Kebijakan NBSF Th' 2002

DAFTAR ISI

	Halaman
PENDAHULUAN	
A. Latar	1
B. Tujuan	1
C. Sasaran	2
GAMBARAN UMUM KERAJINAN GAPIT DARI TANDUK KERBAU DI DESA KUWEL, KLATEN	
A. Kondisi Geografis Desa Kuwel, Klaten	3
B. Sejarah Perkembangan Kerajinan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten	3
C. Pembuatan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel	5
1. Tahap Pembelahan	6
2. Proses Pembakaran	7
3. Proses Perendaman	7
4. Proses Pembentukan	7
5. Proses Finishing	8
DOKUMENTASI FOTO PEMBUATAN	9 - 16
PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN HaKI DI INDONESIA	
A. Yang Dimaksud dengan HaKI	17
1. Hak Cipta	19
2. Paten	20
3. Merek	23
4. Desain Industri	26
5. Rahasia Dagang	26
B. Kepemilikan, Pengalihan Dan Lisensi Haki	27
1. Kepemilikan HaKI	27
2. Pengalihan Hak atas HaKI	28
3. Lisensi	28

PERLINDUNGAN HAKI BAGI PROSES PEMBUATAN DAN PRODUK KERAJINAN GAPIT WAYANG, DESA KUWEL, KLATEN 31

A. Proses Pembuatan Kerajinan Gapit Wayang dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten 31

1. Tinjauan berdasarkan Undang-Undang No. 14 tahun 2001 tentang Paten 31
2. Tinjauan berdasarkan Undang-Undang No. 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang 32

B. Produk Kerajinan Gapit Wayang dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten 33

1. Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 Tentang Merek 33
2. Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri 33
3. Perlindungan Kerajinan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten sebagai Hak Cipta 34

PERLINDUNGAN PENGETAHUAN TRADISIONAL (*TRADITIONAL KNOWLEDGE*) 36

PENUTUP

A. Kesimpulan 37

B. Saran 38

PENDAHULUAN

A. Latar

Indonesia adalah negara majemuk dengan keanekaragaman budaya yang perlu dilindungi dan dilestarikan keberadaannya. Dalam rangka melindungi kebudayaan Indonesia baik berupa warisan budaya masa lampau maupun budaya masa kini maka perlu diberikan perlindungan yang jelas agar terpeliharanya kebudayaan itu sendiri, apalagi dalam era globalisasi sekarang ini batas wilayah dan negara semakin tidak jelas dan sangat dimungkinkan akan terjadinya bentuk pelanggaran-pelanggaran di berbagai bidang termasuk pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual Pengetahuan Tradisional.

Untuk mengantisipasi hal tersebut Pemerintah Indonesia dalam rangka melindungi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) warganya telah menerbitkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 12 tahun 1997. Namun pelaksanaan UU tersebut banyak mengalami kendala di dalam masyarakat terutama rendahnya pemahaman masyarakat terhadap arti pentingnya atas UU tersebut. Dalam upaya membantu pelaksanaan UU Hak Cipta tersebut dan membantu masyarakat agar hak-hak atas karya intelektualnya berujud Pengetahuan Tradisional terlindungi sekaligus sebagai upaya memberdayakan masyarakat maka Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata melalui Asdep Pemberdayaan Masyarakat Deputi Nilai Budaya, Seni dan Film akan menyusun naskah kebijakan di bidang hak cipta bangsa dengan memberikan Hak Atas Kekayaan Intelektual terhadap Pengetahuan Tradisional yang terdapat di daerah-daerah seluruh Indonesia.

Salah satu karya intelektual tradisional yang perlu untuk mendapatkan perlindungan adalah kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau di Desa Kuwel, Klaten. Ide untuk memanjangkan tanduk kerbau pada proses pembuatan gapit wayang perlu mendapatkan perlindungan sebagai karya intelektual tradisional agar tidak ditiru oleh bangsa lain.

B. Tujuan

1. Memberi motivasi kepada para pengrajin gapit wayang agar lebih kreatif dalam melakukan langkah-langkah inovatif dalam berkarya seni

2. Mengupayakan agar produk budaya bangsa yang merupakan kekayaan intelektual tradisional berupa kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau mendapatkan perlindungan dari HaKI

3. Meningkatkan taraf hidup pengrajin gapit wayang agar kehidupannya lebih sejahtera

C. Sasaran

1. Terinventarisasi dan terdokumentasikannya data tentang kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau.
2. Tersusunnya naskah tentang kerajinan gapit wayang sebagai bahan penyusunan kebijakan melindungi Hak Cipta Bangsa

GAMBARAN UMUM KERAJINAN GAPIT DARI TANDUK KERBAU DI DESA KUWEL, KLATEN

A. Kondisi Geografis Desa Kuwel, Klaten

Desa Kuwel termasuk dalam Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Mayoritas mata pencaharian penduduknya adalah sebagai petani, karena desa ini memang dekat persawahan. Adapun pekerjaan sebagai pengrajin dilakukan untuk menambah pendapatan keluarga. Walaupun sebagai pekerjaan sampingan tetapi dikerjakan serius.

Adapun bahan dari gapit wayang yaitu tanduk kerbau, pada saat ini didatangkan dari Flores, Nusa Tenggara Timur karena kualitasnya lebih baik dan lebih panjang. Sedangkan tanduk kerbau yang ada di Desa Kuwel khususnya dan Jawa pada umumnya kurang bagus dan lebih pendek yaitu kurang lebih 50 cm. Persediaan tanduk kerbau di wilayah tersebut dan sekitarnya dulu memang berlimpah karena masyarakatnya banyak memelihara kerbau sebagai keperluan membajak di sawah, tetapi sekarang ini mulai menipis seiring dengan era industrialisasi dan berkurangnya lahan persawahan. Untuk itu tanduk kerbau lokal di daerah tersebut perlu segera mendapat perhatian. Sedangkan tanduk kerbau yang didatangkan dari Florespun saat ini juga mengalami kendala karena sulitnya mendapat bahan tersebut.

Jadi alam sangat mendukung usaha pengrajin tanduk di desa Kuwel, walaupun kondisi saat ini memang mulai mengkhawatirkan untuk mendapatkan tanduk kerbau sebagai bahan utama kerajinan gapit wayang dan kerajinan lainnya.

B. Sejarah Perkembangan Kerajinan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten

Salah satu unsur kebudayaan Indonesia asli yang sudah tercipta, sebelum ada pengaruh dari kultur Hindu, adalah wayang. Ilmuwan GAJ Hazu menambahkan bahwa teater wayang sudah ada di nusantara pada empat

abad Sebelum Masehi. Dalam perjalanan zaman, teater wayang makin lama makin diperkaya dengan terciptanya berbagai jenis wayang. Salah satu diantaranya adalah wayang kulit yang sudah sangat tua tradisinya dan kemudian populer dengan wayang purwa.

Menurut Kitab Pustakaradja dan Sastra Miruda, wayang purwa ditemukan oleh raja Jayabhaya dari kerajaan Mamenang di Jawa Timur kira-kira pada tahun 1069 Caka atau 1147 Sesudah Masehi. Disebutkan pula dalam pustaka Arjuna Wiwaha diperoleh petunjuk bahwa pada abad XI Masehi sudah dikenal adanya pertunjukan wayang kulit yang diukir (walulang mukir).

Pada awalnya pagelaran wayang berfungsi untuk upacara keagamaan yaitu pemujaan kepada roh leluhur. Misalnya pertunjukan di Suku Papua, Irian, pertunjukan wayang Calon Arang di Bali dan sebagainya. Kemudian pada perkembangannya wayang juga berfungsi sebagai alat komunikasi penyampaian pesan dari seorang dalang kepada pemirsanya. Cara ini terutama digunakan para wali di tanah Jawa dalam menyebarkan agama Islam ke seluruh nusantara. Sedangkan saat ini wayang lebih banyak digunakan sebagai alat hiburan terutama akibat banyaknya perubahan fungsi yang berkembang disesuaikan dengan jaman walaupun fungsi media kultural dalam pagelaran wayang masih tetap dipertahankan.

Wayang kulit awalnya dibuat dari kertas, tetapi bahan ini mudah rusak dan tidak tahan lama, maka untuk mengatasi hal ini wayang kemudian dibuat dari kulit binatang, terutama kulit lembu. Wayang kulit berfungsi atau dapat digerakkan (dimainkan oleh dalang) apabila sudah digapit. Jadi gapit ini sangat penting agar wayang tersebut bisa berfungsi dengan baik. Fungsi gapit yaitu agar wayang dapat tegak dan dapat digerakkan dengan leluasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 1990, arti gapit adalah bilah penjepit.

Pada awalnya gapit terbuat dari kayu, bambu atau rotan, tetapi karena bahan ini tidak bisa tahan lama kemudian gapit dibuat dari tanduk kerbau, yang hasilnya lebih bagus dan awet. Selain kuat dan tahan lama, gapit ini juga terlihat indah. Pada bagian tertentu gapit dapat diukir atau dilukis disesuaikan dengan jenis wayang. Dengan demikian hal ini bisa menambah keindahan wayang yang menjadikan nilai tambah tersendiri sehingga membuat orang semakin tertarik pada wayang.

Kerajinan gapit dari tanduk kerbau ini berkembang di Desa Kuwel, Klaten. Sejarah perkembangannya memang tidak diketahui secara pasti, tetapi Desa Kuwel ini sudah dikenal dari dulu sebagai pemasok barang kerajinan kepada keraton termasuk gapit wayang dari tanduk kerbau. Hal ini menandakan bahwa memang masyarakat Desa Kuwel yang memulai dan mengembangkan kerajinan gapit dari tanduk.

Pada saat ini kerajinan ini sudah mulai menyebar ke beberapa wilayah diantaranya daerah Wonogiri, Sukoharjo dan Jakarta. Di samping kerajinan gapit, Desa Kuwel juga menghasilkan beberapa jenis kerajinan yang terbuat dari tanduk kerbau seperti sisir, kipas dan sebagainya.

C. Pembuatan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel

Proses pembuatan gapit wayang dari tanduk kerbau ini memerlukan teknik tersendiri dan dapat dibilang unik karena tanduk kerbau yang panjangnya lebih kurang 50 cm dapat dijadikan gapit wayang dengan panjang 1 sampai dengan 1,5 meter. Bisa dibayangkan bagaimana tanduk yang keras tersebut dapat dipanjangkan sedemikian rupa tanpa menyambung dan disesuaikan dengan bentuk wayang. Tidaklah berlebihan apabila gagasan awal untuk memanjangkan tanduk kerbau tanpa sambungan dan mengolah menjadi kerajinan gapit tersebut perlu mendapat penghargaan dan perlindungan. Lebih-lebih gapit dari tanduk kerbau dapat memperindah wayang karena warnanya yang mengkilat dan dapat dibentuk dengan indah.

Untuk itu, teknik memanjangkan tanduk kerbau tanpa sambungan dalam proses pembuatan gapit wayang perlu mendapatkan perhatian agar di kemudian hari tradisi ini dapat dipertahankan dan tidak ditiru oleh pihak asing yang akhirnya dapat merugikan kita.

Fungsi gapit disamping untuk menjepit wayang agar bisa digerakkan maupun dapat berdiri tegak, juga untuk memperindah wayang tersebut. Hal ini bisa dilihat bahwa semakin bagus gapit wayang semakin indah pula wayang tersebut. Seperti kita ketahui ada 2 (dua) macam gapit, yaitu gapit dengan sambungan dan gapit tanpa sambungan. Gapit tanpa sambungan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada gapit dengan sambungan, karena selain proses pembuatannya yang lebih rumit juga hasil akhirnya lebih bagus. Oleh karena itu jenis gapit ini lebih banyak dipesan orang.

Proses pemanjangan tanduk kerbau ini memerlukan keahlian tersendiri dan prosesnya sangat rumit serta harus sabar dan berhati-hati sebab kalau tidak tanduk tersebut bisa patah dan tidak dapat diluruskan sehingga untuk mendapatkan gapit tanpa sambungan akan gagal. Oleh karena itu keahlian memanjangkan tanduk kerbau yang demikian keras dari sepanjang 50 (lima puluh) cm menjadi 1 (satu) sampai dengan 1,5 (satu koma lima) meter dalam bentuk gapit wayang perlu dihargai sebagai suatu gagasan yang cemerlang. Oleh karena itu keahlian dan keterampilan memanjangkan tanduk perlu mendapat penghargaan dan perlindungan dari Pemerintah. Hal ini dimaksudkan untuk melestarikan tradisi tersebut juga melindungi eksploitasi dari pihak asing yang akhirnya akan merugikan bangsa kita. Teknik memanjangkan tanduk kerbau tersebut sampai saat ini masih dilaksanakan para pengrajin dari tanduk di Desa Kuwel, Klaten.

Proses pembuatan gapit wayang ada 5 (lima) tahap:

1. Pembelahan;
2. Pembakaran;
3. Perendaman;
4. Pembentukan;
5. Finishing.

1. Tahap Pembelahan

Pembelahan tanduk kerbau dilakukan dengan memakai alat gergaji. Sebelumnya tanduk ditandai dengan menggaris bagian tengah dengan menggunakan spidol. Pembelahan dilakukan dengan alat penjepit tanduk (tanggem). Waktu yang diperlukan untuk membelah tanduk sangat tergantung pada panjang pendek dan keras tidaknya tanduk. Ada 2 (dua) cara dalam membentuk calon gapit, yaitu gapit tanpa sambungan dan gapit dengan sambungan.

Gapit tanpa sambungan dilaksanakan dengan mengebor bagian tengah pangkal tanduk sebagai tanda bagian yang akan diluruskan. Proses pelurusan tanduk itu sangat rumit dan harus dilakukan secara hati-hati agar tidak patah. Gapit tanpa sambungan ini lebih istimewa karena tampak lebih indah ketika menggapit wayang dan secara ekonomis memiliki nilai lebih tinggi karena wayang yang menggunakan gapit tanpa sambungan harganya jauh lebih mahal.

Pembuatan gapit dengan sambungan dilaksanakan dengan cara membelah langsung tanduk tersebut untuk kemudian disambung. Jenis ini tidak tampak istimewa karena kelihatan sambungannya, tetapi kelebihan gapit ini adalah lebih luwes dalam penggunaannya karena dapat disesuaikan dengan ukuran wayang yang akan digapit sehingga gapit ini tidak mudah patah pada saat digunakan.

2. ***Proses Pembakaran***

Tahap ini dimulai dari tanduk yang sudah menjadi calon gapit kemudian dibakar dengan menggunakan kompor. Cara pembakarannya sederhana, yaitu calon gapit itu dipanggang di atas kompor. Untuk jenis gapit tanpa sambungan dimulai dari bagian tengah yaitu bagian yang telah diluruskan, agar bagian tersebut menjadi lebih kuat, lurus dan lebih matang. Sedangkan jenis gapit dengan sambungan proses dapat dilakukan dari ujung atau pinggir tanduk.

3. ***Proses Perendaman***

Tanduk atau calon gapit yang sudah dibakar kemudian dimasukkan dalam air untuk direndam selama minimal 12 (dua belas) jam. Hal ini dimaksudkan agar tanduk tersebut tidak terlalu keras sehingga mudah dikupas atau dibentuk. Perendaman sebaiknya dilakukan tidak terlalu lama karena tanduk yang terlalu lembek tidak bagus untuk dijadikan gapit.

4. ***Proses Pembentukan***

Setelah proses perendaman, tanduk atau calon gapit tersebut perlu dikupas untuk mengetahui tanduk tersebut matang atau belum. Bila belum matang maka perlu dipanggang atau dibakar kembali diatas kompor pada semua bagian tanduk tersebut kemudian tanduk yang sudah dibakar tersebut direndam lagi dalam air selama 4 (empat) hingga 5 (lima) jam. Hal ini dimaksudkan agar dalam proses pembentukannya, tanduk ini mudah dikupas. Alat yang digunakan dalam proses ini adalah tatah dan amplas. Hal terpenting untuk proses ini adalah saat pembentukan "lukh", yaitu bentuk lengkungan yang merupakan ciri khas gapit wayang. Proses ini memerlukan ketrampilan tersendiri karena sangat rumit dan harus berhati-hati. Alat yang dipakai adalah kikir khusus sebagai alat untuk membentuk lengkungan dan genukan. Disamping membuat lukh tersebut dalam gapit juga perlu diperhatikan dalam membuat bagian bawah atau bagian yang meruncing tersebut agar kelihatan serasi. Alat yang dipakai

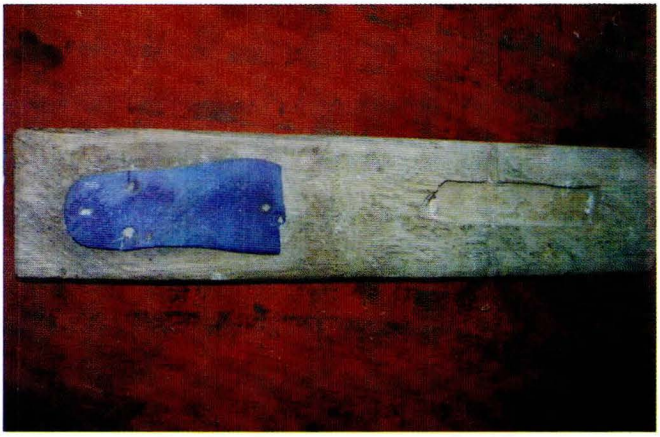
adalah kapak kecil. Setelah gapit terbentuk maka perlu dikupas dengan pisau khusus sehingga permukaan lebih rata, saat pengupasan akan menghasilkan siladan tanduk yang digunakan dalam proses penggilapan. Proses ini dilakukan dengan cara memberi olesan gamping pada permukaan gapit, kemudian digosok dengan siladan tanduk untuk mendapatkan gapit yang mengkilat.

5. *Proses Finishing*

Merupakan tahap penyelesaian akhir dari proses pembuatan gapit. Dimulai dari dari mengikat gapit tersebut agar lurus. Untuk gapit dengan sambungan perlu disambung dulu dengan paku baru diikat dengan tali rafia dan diluruskan. Setelah lurus baru disiapkan untuk dilengkungkan atau dibelokkan sesuai dengan ukuran dan jenis wayang yang akan digapit. Sebelum dilaksanakan pelengkungan ini, harus diketahui dulu ukuran gapit ini sesuai dengan jenis wayang yang mana. Setelah diketahui jenisnya dapat disimpulkan bagian yang perlu dilengkungkan. Proses pelengkungan gapit tersebut dengan memanggang bagian yang dilengkungkan di atas lampu. Setelah sesuai dengan bentuk tubuh wayang, tahap selanjutnya adalah pelepasan tali rafia.



Alat-alat yang digunakan



Alat tatakan



Bahan Baku (Tanduk Kerbau)



Bahan Baku (Tanduk Kerbau)



Proses Pembelahan Tanduk



Hasil Pembelahan Tanduk Menjadi Dua Bagian



Proses Pembelahan Tanduk



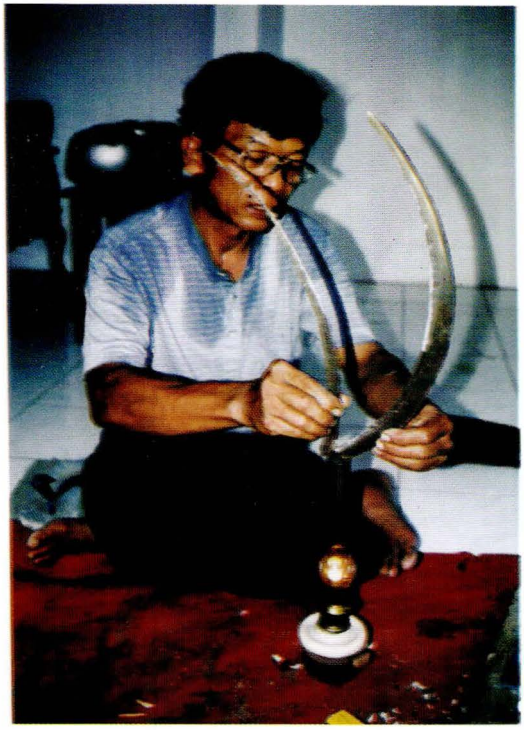
Hasil Pembelahan Tanduk Menjadi Seperempat Bagian



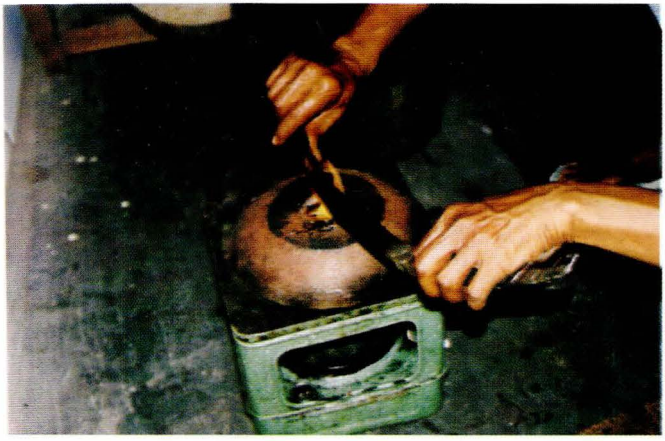
Proses Pembersihan Kulit Tanduk



Cara Membelah Tanduk Tanpa Sambungan



Cara Merenggangkan Tanduk Tanpa Sambungan



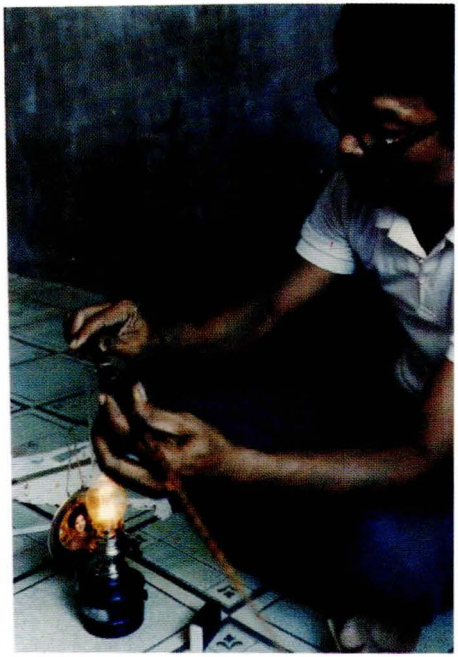
Cara Membakar Tanduk



Proses Pembersihan dan Pembentukan Calon Gapit



Pembuatan Lukh Pada Calon Gapit



Pelurusan Calon Gapit Wayang



Hasil Gapit

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN HaKI DI INDONESIA

Tujuan dari peraturan perundang-undangan dibidang HaKI menjadi sangat penting untuk memajukan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Hal ini terlihat dari keikutsertaan Indonesia dalam Persetujuan TRIPs (*Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, Including Trade on Counterfeit Goods*) yang merupakan bagian dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia yang ditandatangani pada tanggal 15 April 1994 (Undang-Undang R.I. No. 7 tahun 1994 tentang Pengesahaan Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunis/*Agreement Establishing the World Trade Organization*). Persetujuan TRIPs merupakan Persetujuan yang mengatur tentang Aspek-aspek Perdagangan yang mensyaratkan adanya perlindungan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) yang merupakan standar internasional yang harus dipakai berkenaan dengan HaKI. HaKI terdiri dari Hak Cipta dan Hak-Hak yang terkait (*Copyright and Related Rights*), Merek Dagang (*Trademarks*), Indikasi Geografis (*Geographical Indication*), Desain Industri (*Industrial Designs*), Paten (*Patents*), Desain Tata Letak Sirkit Terpadu (*Layout-Designs/Topographies of Integrated Circuits),* Rahasia Dagang (*Protection of Undisclosed Information*) dan Pengawasan terhadap Praktek yang membatasi Konkurensi Dalam Kontrak Lisensi (*Control of Anti-Competitive Practices in Contractual Licenses*).

A. Yang Dimaksud Dengan Haki

Indonesia telah memiliki 6 (enam) Undang-Undang dibidang HaKI, yaitu:

1. Undang-Undang No. 12 tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 6 tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang No. 7 tahun 1987.
2. Undang-Undang No. 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang;
3. Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri;
4. Undang-Undang No. 32 tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu;
5. Undang-Undang No. 14 tahun 2001 tentang Paten;
6. Undang-Undang No. 15 tahun 2001 tentang Merek.

Pada tanggal 7 Mei 1997, Pemerintah R.I. telah pula meratifikasi 5 (lima) perjanjian dan traktat internasional dibidang HaKI dengan Keppres, sebagai berikut:

1. Keputusan Presiden R.I. No. 15 tahun 1997 tentang Perubahan Keputusan Presiden No. 24 tahun 1994 tentang Pengesahan *Paris Convention for the Protection of Industrial Property dan Convention Establishing the World Intellectual Property Organization.*
2. Keputusan Presiden R.I. No. 16 tahun 1997 tentang Pengesahan *Patent Cooperation Treaty (PCT) and Regulations Under PCT.*
3. Keputusan presiden R.I. No. 17 tahun 1997 tentang Pengesahan *Trademark Law Treaty.*
4. Keputusan Presiden R.I. No. 18 tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works.*
5. Keputusan Presiden R.I. No. 19 tahun 1997 tentang *Pengesahan WIPO Copyright Treaty.*

Peraturan perundang-undangan di bidang HaKI adalah bidang hukum yang berkaitan dengan hak-hak hukum yang berhubungan dengan upaya-upaya kreatif atau reputasi komersial dan *goodwill.* Pokok masalah dari HaKI sangat luas dan termasuk karya-karya *literary* dan *artistic,* film, program komputer, invensi, desain dan merek yang digunakan oleh para pedagang untuk barang-barang atau produk-produk atau jasa. Peraturan perundang-undangan HaKI melarang pihak-pihak lain untuk mengkopi atau mengambil keuntungan secara tidak jujur atau curang dari karya-karya atau reputasi dari orang lain dan memberikan ganti rugi apabila terjadi kasus. Terdapat beberapa bentuk hak-hak yang berbeda atau bidang-bidang hukum yang menimbulkan hak-hak yang bersamaan sebagai HaKI, yaitu sebagai berikut:

1. Hak Cipta
2. Paten
3. Merek
4. Desain Industri
5. Rahasia Dagang
6. Desain Tata Letak Sirkit Terpadu

1. Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta mengatur ciptaan-ciptaan yang dilindungi yang berupa ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra sebagaimana diatur dalam Pasal 11 Undang-Undang Hak Cipta, misalnya karya cipta buku, karya cipta lukisan, patung, karya pertunjukan, karya siaran, dan hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta (*Neighbouring Rights*) seperti pelaku karya pertunjukan, produser rekaman suara, dan lembaga penyiaran, yang masing-masing memiliki hak khusus yang dilindungi oleh Hak Cipta.

Dari segi substansi, Undang-Undang Hak Cipta menempatkan ciptaan atau karya intelektual manusia dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra sebagai obyek. Sejak Undang-Undang Hak Cipta No. 6 tahun 1982 diundangkan tahun 1982, Undang-Undang Hak Cipta tersebut telah dua kali direvisi, masing-masing dengan Undang-Undang No. 7 tahun 1987 dan Undang-Undang No. 12 tahun 1997. Untuk memperoleh perlindungan Hak Cipta, tidak diwajibkan melakukan pendaftaran, melainkan perlindungan hak cipta timbul secara otomatis pada saat karya cipta diwujudkan (*expression of the idea*) sepanjang memenuhi unsur keaslian karya cipta.

Yang dimaksud dengan hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dari segi konsepsi, Undang-Undang Hak Cipta menegaskan definisi hak cipta sebagai hak yang bersifat khusus (*exclusive*) bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan (*publication*) atau memperbanyak (*reproduction*) ciptaannya, maupun memberi ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Siapa yang dimaksud dengan pencipta, termasuk pemegang hak cipta yang menerima hak dari pencipta, dijelaskan dalam undang-undang tersebut. Demikian pula isi dari hak eksklusif, baik yang berupa hak untuk mengumumkan maupun hak untuk memperbanyak (perbanyakan atau penggandaan) ciptaan maupun memberi ijin untuk itu memperoleh klarifikasi hukum yang memadai. Pembatasan terhadap hak cipta lazim disebut dengan *fair use* atau *fair dealing*. Termasuk *fair use* atau *fair dealing* adalah pengutipan ciptaan dengan menyebutkan sumbernya, pemakaian ciptaan untuk kepentingan yang bersifat non komersial atau penggunaan sebagian ciptaan orang lain sepanjang hal itu tidak

menggangu kepentingan yang wajar dari pencipta. *Fair dealing* juga dijabarkan dalam bentuk penggunaan ciptaan untuk kepentingan pendidikan maupun penelitian dan pengembangan yang diatur dalam mekanisme lisensi wajib (*compulsory license*). Tindakan eksploitasi seperti itu secara hukum dikualifikasi bukan sebagai pelanggaran hak cipta.

Karya-karya ciptaan yang dilindungi biasanya diperoleh dengan cara-cara perlindungan Hak Cipta yang terdiri dari hak-hak yang bervariasi, yang diklarifikasi sebagai "hak moral" dan "hak ekonomi" dari penciptanya. Beberapa perlindungan juga diberikan bagi pelaku (*performers),* produsen rekaman suara *(producers of phonogram*) atau lembaga penyiaran (*broadcasters*), *print publisher, cinematic producers* dan lain-lain dengan cara melindungi "*neighbouring rights*" hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta) atau "*derivative rights*" (hak-hak pengalihwujudan). Jangka waktu utama perlindungan karya-karya cipta dalam kaitannya dengan hak-hak ekonomi pencipta, umumnya adalah selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

Hak dan Kewenangan Negara terhadap suatu ciptaan yang sama sekali tidak diketahui siapa penciptanya

Apabila suatu ciptaan tidak diketahui penciptanya dan ciptaan itu belum diterbitkan, maka Negara memegang hak cipta atas ciptaan tersebut untuk kepentingan penciptanya (lihat ketentuan Pasal 10 A Undang-Undang Hak Cipta).

2. Paten

Paten, sebagai salah satu hak khusus di bidang HaKI yang diberikan oleh Negara kepada yang berhak atas penemuan hanya dapat diberikan apabila yang bersangkutan mengajukan permintaannya secara resmi kepada Negara (Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual). Permintaan Paten tersebut harus dilengkapi dengan persyaratan-persyaratan yang telah diatur, baik dalam bentuk Undang-Undang, Peraturan Pemerintah dan Keputusan Menteri.

Dalam kaitannya dengan pengajuan permintaan paten, selain aturan-aturan pokok tertulis dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2001 tentang Paten yang berlaku sejak 1 Agustus 2001 (sambil menunggu ditetapkannya

peraturan pelaksanaan yang baru) perlu diperhatikan aturan lebih lanjut, sebagai berikut:

a. Peraturan Pemerintah No. 34 tahun 1991 tentang Tata Cara Permintaan Paten.

b. Keputusan Menteri Kehakiman R.I. No. M.06-HC.02.01 tahun 1991 tentang Pelaksanaan Pengajuan Permintaan Paten.

c. Keputusan Menteri Kehakiman R.I. No. M04-HC.01.20 tahun 1991 tentang Persyaratan, Jangka Waktu dan Tata Cara Pembayaran Biaya Paten.

d. Keputusan Menteri Kehakiman R.I. No. M01-HC.02.10 tahun 1991 tentang Paten Sederhana.

Secara umum Undang-Undang Paten antara lain mengatur hak (paten), cara memperoleh dan mempertahankan hak, dan pembatasan-pembatasan untuk mewujudkan keseimbangan antara hak, dan pembatasan-pembatasan untuk mewujudkan keseimbangan antara hak dan kewajiban pemilik atau pemegang paten.

Definisi Paten sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang No. 14 tahun 2001 tentang Paten, berbunyi:

"*Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri Invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya*".

Undang-Undang Paten membatasi lingkup perlindungannya pada Invensi di bidang teknologi, baik yang berupa produk maupun proses yang baru, mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri. Klarifikasi mengenai syarat kebaruan (*novelty*), langkah inventif (*inventiveness*) dan dapat diterapkan didalam industri (*industrially applicability*) pada penemuan yang dapat memperoleh perlindungan Paten diatur secara jelas dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2001.

Di dalam Pasal 2 dan Pasal 3 Undang-Undang Paten dijabarkan penemuan yang dapat diberikan paten, yaitu:

Pasal 2

1. *Paten diberikan untuk Invensi yang baru dan mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri.*

2. *Suatu Invensi mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.*

3. *Penilaian bahwa suatu Invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat Permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.*

Pasal 3

1. *Suatu Invensi dianggap baru jika pada Tanggal Penerimaan Invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang diungkapkan sebelumnya.*

2. *Teknologi yang diungkapkan sebelumnya, sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah teknologi yang telah diumumkan di Indonesia atau di luar Indonesia dalam suatu tulisan, uraian lisan atau melalui peragaan, atau dengan cara lain yang memungkinkan seorang ahli untuk melaksanakan Invensi tersebut sebelum:*

3. *Tanggal Penerimaan; atau*

4. *Tanggal prioritas.*

5. *Teknologi yang diungkapkan sebelumnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup dokumen Permohonan yang diajukan di Indonesia yang dipublikasikan pada atau setelah tanggal Penerimaan yang pemeriksaan substantifnya sedang dilakukan, tetapi Tanggal Penerimaan tersebut lebih awal daripada Tanggal Penerimaan atau tanggal prioritas Permohonan.*

Penting pula diperhatikan Pasal 7 Undang-Undang Paten yaitu mengenai penemuan-penemuan yang tidak dapat diberi paten, yaitu sebagai berikut:

Pasal 7

"*Paten tidak diberikan untuk Invensi tentang:*

a. *proses atau produk yang pengumuman dan penggunaan atau pelaksanaannya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, moralitas agama, ketertiban umum, atau kesusilaan;*

b. *metode pemeriksaan, perawatan, pengobatan dan/atau pembedahan yang diterapkan terhadap manusia dan/atau hewan;*

c. *teori dan metode di bidang ilmu pengetahuan dan matematika; atau*

d. i. *semua mahkluk hidup, kecuali jasad renik;*

   ii. *proses biologis yang esensial untuk memproduksi tanaman atau hewan, kecuali proses non-biologis atau proses mikrobiologis.*"

Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 (dua puluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan dan jangka waktu itu tidak dapat diperpanjang.

Paten Sederhana

Setiap Invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan oleh bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk Paten Sederhana. Jangka waktu Paten Sederhana 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan dan jangka waktu itu tidak dapat diperpanjang. Sifat kebaruan dari Paten Sederhana bersifat universal.

3. Merek

Dalam dunia perdagangan, khususnya dalam lalu lintas perdagangan barang dan jasa, "merek" sebagai salah satu karya intelektual mempunyai peranan yang penting. Peran "merek" disamping sebagai suatu tanda yang dikenal oleh konsumen juga dapat menjadi jaminan bagi kualitas barang atau jasa apabila konsumen sudah terbiasa untuk menggunakan merek tertentu.

Ekuitas merek adalah seperangkat asset dan liabilitas merek yang berkaitan dengan suatu merek, nama dan simbolnya, yang menambah atau mengurangi nilai yang diberikan oleh sebuah barang atau jasa bagi perusahaan atau para pelanggan perusahaan. Agar aset dan liabilitas mendasari ekuitas merek, aset dan liabilitas harus berhubungan dengan nama atau simbol sebuah merek. Pemakaian suatu merek dalam praktek juga membawa pengaruh terhadap sikap penerimaan masyarakat tentang keberadaan merek. Jika suatu merek sudah cukup dikenal dalam masyarakat, maka merek tersebut dianggap telah mempunyai daya pembeda yang cukup hingga diterima sebagai merek.

Undang-Undang Merek memberikan perlindungan hukum bagi tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. Tanda-tanda tersebut harus berbeda sedemikian rupa dengan tanda yang digunakan oleh perusahaan atau orang lain untuk membedakan barang-barang yang sejenis.

Definisi Merek tercantum dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 15 tahun 2001 tentang Merek yang berbunyi:

"*Merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa*".

Hak atas Merek adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada pemilik Merek yang terdaftar dalam Daftar Umum Merek untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan sendiri Merek tersebut atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya.

Merek itu sendiri terdiri dari 3 (tiga) jenis yang definisinya tercantum dalam Pasal 1 ayat (2), (3) dan (4), yaitu:

1. *Merek Dagang adalah Merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara*

bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang-barang sejenis lainnya.

2. *Merek Jasa adalah Merek yang digunakan pada jasa yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan jasa-jasa sejenis lainnya.*

3. *Merek Kolektif adalah Merek yang digunakan pada barangdan/ atau jasa dengan karakteristik yang sama yang diperdagangkan oleh beberapa orang atau badan hukum secara bersama-sama untuk membedakan dengan barang dan/atau jasa sejenis lainnya.*

Indikasi-Geografis Dan Indikasi-Asal

Perlindungan Indikasi Geografis diatur dalam Undang-Undang No. 15 tahun 2001 tentang Merek Pasal 56 ayat (1) dan ayat (2) yang berbunyi sebagai berikut:

1. *Indikasi-Geografis dilindungi sebagai suatu tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang, yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia, atau kombinasi dari kedua faktor tersebut memberikan ciri dan kualitas tertentu pada barang yang dihasilkan.*

2. *Indikasi-Geografis mendapat perlindungan setelah terdaftar atas dasar permohonan yang diajukan oleh:*

   a. lembaga yang mewakili masyarakat di daerah yang memproduksi barang yang bersangkutan, yang terdiri atas:

      1) pihak yang mengusahakan barang yang merupakan hasil alam atau kekayaan alam;
      2) *produsen barang hasil pertanian;*
      3) pembuat barang-barang kerajinan tangan atau hasil industri; atau
      4) *pedagang yang menjual barang tersebut;*

   b. lembaga yang diberi kewenangan untuk itu, atau

   c. kelompok konsumen barang tersebut

Permohonan pendaftaran indikasi-geografis dapat ditolak oleh Direktorat Jenderal apabila: 1) tanda tersebut bertentangan dengan moralitas agama,

kesusilaan, ketertiban umum, atau dapat memperdayakan atau menyesatkan masyarakat mengenai sifat, ciri, kualitas, asal sumber, proses pembuatan, dan/atau kegunaannya dan 2) tidak memenuhi syarat untuk didaftar sebagai indikasi-geografis seperti tercantum dalam Pasal 56 ayat (4).

Perlindungan Indikasi-Asal tercantum dalam Pasal 59 Undang-Undang Nomor 15 tahun 2001 tentang Merek yang berbunyi:

"Indikasi-asal dilindungi sebagai suatu tanda yang:

a. *memenuhi ketentuan Pasal 56 ayat (1), tetapi tidak didaftarkan; atau*

b. *semata-mata menunjukkan asal suatu barang atau jasa".*

4. Desain Industri

Definisi Desain Industri tercantum dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri berbunyi sebagai berikut:

(1) Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau konfigurasi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

Hak atas Desain Industri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Pendesain atas hasil karya kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

5. Rahasia Dagang

Perusahaan selalu menjaga informasi-informasi yang paling berharga milik perusahaan. Alasan sederhana adalah agar keuntungan yang diperoleh dari informasi dan inovasi yang dihasilkan dari HaKI yang bersifat komersial melebihi saingan merek yang tidak memiliki informasi dan inovasi tersebut. Dalam kontrak kerja antara perusahaan dengan para karyawannya, Rahasia Dagang yang merupakan salah satu bidang HaKI dimasukkan dalam suatu

klausul yang menjadi kewajiban karyawan untuk menjaga kerahasiaan, misalnya mengenai suatu metoda penemuan yang menjadi rahasia dagang (*trade secret*) perusahaan yang tidak boleh dibocorkan oleh karyawan. Perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang produksi maupun proses produksi harus melindungi rahasia dagang melalui kontrak-kontrak, misalnya perjanjian kerja, perjanjian *Non-disclosure*, *secrecy agreement* dan sebagainya.

B. Kepemilikan, Pengalihan Dan Lisensi Haki

Berbicara mengenai HaKI sebagai aset perusahaan, maka perlu disinggung hal-hal yang relevan dengan kepemilikan, pengalihan dan lisensi HaKI. Undang-Undang HaKI mengatur mengenai kepemilikan atas HaKI, pengalihan serta lisensi HaKI.

Nilai ekonomi HaKI yang lain adalah sebagai satu asset yang dapat dialihkan (*assignment*) kepada pihak lain melalui prosedur-prosedur tertentu yang ditetapkan melalui undang-undang, yang tentunya dengan kompensasi ekonomi yang tidak sedikit. Perusahaan-perusahaan pemegang paten, merek, atau hak cipta khususnya yang memiliki paten, merek, atau ciptaan telah dikenal luas di masyarakat cenderung untuk mengembangkan usahanya melalui pemanfaatan HaKI yang dimilikinya dengan menerima pembayaran royalti dari perusahaan yang diberi ijin untuk memakai HaKI-nya melalui perjanjian lisensi (*license agreement*).

1. Kepemilikan HaKI

Kepemilikan HaKI adalah terkait dengan perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual tersebut. Beberapa peraturan perundang-undangan dibidang HaKI menganut prinsip pendaftaran sebagai dasar kepemilikan HaKI tersebut. Prinsip pendaftaran tersebut, antara lain terkandung dalam Undang-Undang Merek No. 15 tahun 2001, Undang-Undang Paten No. 14 tahun 2001, Undang-Undang Desain Industri No. 31 tahun 2000 dan Undang-Undang Disain Tata Letak Sirkit Terpadu No. 32 tahun 2000. Sedangkan kepemilikan hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 12 tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang Hak Cipta No. 6 tahun 1982 diundangkan tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan

Undang-Undang No. 7 tahun 1987, dan kepemilikan rahasia dagang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 30 tahun 2000 yang tidak didasarkan pada adanya pendaftaran.

2. Pengalihan Hak atas HaKI

Bahwa HaKI adalah benda bergerak yang dapat dialihkan kepemilikannya dengan cara-cara sebagai berikut:

a. pewarisan;
b. wasiat;
c. hibah;
d. perjanjian;
e. sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh undang-undang

Pengalihan hak kekayaan intelektual membawa dampak hukum bagi kepemilikan, dan berdasarkan peraturan perundang-undangan HaKI, pengalihan hak haruslah dicatatkan pada Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual.

3. Lisensi

Secara tegas hak-hak pemegang atau pemilik HaKI telah tertuang di dalam Undang-Undang HaKI yang telah ada, yaitu Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Paten dan Undang-Undang Merek

Di bidang hak cipta pada Pasal 38A Undang-Undang No. 12 tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 6 tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 tahun 1997, menentukan bahwa Pemegang Hak Cipta berhak memberi lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, yaitu mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut Pasal 38C.

Pencipta dan atau penerima Hak Cipta atas karya film dan program komputer memiliki hak untuk memberi izin atau melarang orang

lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia. Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian lisensi wajib dicatatkan di Kantor Hak Cipta. Ketentuan lebih lanjut mengenai perjanjian lisensi termasuk tata cara pencatatannya diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Di bidang paten, Pasal 69 Undang-Undang Paten menentukan bahwa Pemegang Paten berhak memberi lisensi kepada orang lain berdasarkan perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 Undang-Undang Paten, sebagai berikut:

a. dalam hal paten produk; membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi paten;

b. dalam hal paten proses; menggunakan proses produksi yang diberi paten untuk membuat barang dan tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.

Kecuali jika diperjanjikan lain, maka Pemegang Paten tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga lainnya untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 Undang-Undang Paten.

Perjanjian lisensi tidak boleh memuat ketentuan yang langsung maupun tidak langsung dapat merugikan perekonomian Indonesia atau memuat pembatasan yang menghambat kemampuan bangsa Indonesia dalam menguasai dan mengembangkan teknologi pada umumnya dan yang berkaitan dengan Invensi yang diberi paten tersebut pada khususnya {Pasal 71 ayat (1)}.

Perjanjian lisensi wajib didaftarkan pada Direktorat Jenderal dan dicatat dalam Daftar Umum Paten. Mengenai Syarat dan Tata Cara Pendaftaran dan Pencatatan Perjanjian Lisensi akan diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Di bidang merek, Pasal 43 Undang-Undang Merek menentukan bahwa pemilik merek terdaftar berhak memberikan lisensi kepada pihak lain dengan perjanjian bahwa penerima lisensi akan menggunakan merek tersebut untuk sebagian atau seluruh jenis barang atau jasa. Perjanjian lisensi berlaku untuk seluruh wilayah Indonesia kecuali bila diperjanjikan lain, dan berlaku untuk jangka waktu yang tidak lebih lama dari jangka waktu perlindungan merek terdaftar yang bersangkutan.

Pemilik merek terdaftar yang telah memberi lisensi kepada orang lain tetap dapat menggunakan sendiri atau memberi lisensi kepada pihak ketiga lainnya untuk menggunakan merek tersebut, kecuali bila diperjanjikan lain (Pasal 44 Undang-Undang Merek). Dalam perjanjian lisensi dapat ditentukan bahwa penerima lisensi dapat memberi lisensi lebih lanjut kepada pihak ketiga (Pasal 45 Undang-Undang Merek).

Perjanjian lisensi wajib dimintakan pencatatan pada Direktorat Jenderal dan Direktorat Jenderal akan melakukan pencatatan dalam Daftar Umum Merek dan mengumumkannya dalam Berita Resmi Merek. Mengenai Syarat dan Tata Cara Permintaan Pencatatan Perjanjian Lisensi akan diatur lebih lanjut dengan Keputusan Presiden.

keuntungan secara ekonomi, serta dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya dengan melakukan langkah-langkah yang layak dan patut.

B. Produk Kerajinan Gapit Wayang dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten

1. Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 Tentang Merek

Produk-produk kerajinan gapit yang diproduksi dan diperdagangkan dapat pula diberikan perlindungan merek kolektif (mengingat produk tersebut dibuat secara kolektif) dengan membubuhkan tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang. Dengan demikian, produk-produk kerajinan gapit yang diperdagangkan dapat memiliki nilai jual yang lebih tinggi (merek sebagai asset penduduk Desa Kuwel, Klaten). Untuk memperoleh perlindungan merek, harus diajukan permohonan pendaftaran pada Direktorat Jenderal HaKI.

2. Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri

Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripada keduanya 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. Pendesain adalah seseorang atau beberapa orang yang menghasilkan desain industri.

Dalam pemeriksaan permohonan hak atas Desain Industri dianut asas kebaruan dan pendaftaran pertama. Asas kebaruan dalam Desain Industri ini dibedakan dari asas original yang berlaku dalam Hak Cipta. Pengertian "baru" atau "kebaruan" ditetapkan dengan suatu pendaftaran yang pertama kali diajukan pada saat pendaftaran diajukan, tidak ada pihak lain yang dapat membuktikan bahwa pendaftaran tersebut tidak baru atau telah ada pengungkapan/publikasi sebelumnya, baik tertulis atau tidak tertulis.

Tetapi bagi produk-produk kerajinan tangan yang dihasilkan pengrajin tanduk di Desa Kuwel, Klaten, karena merupakan hasil suatu kreasi tentang

bentuk, konfigurasi yang berbentuk tiga dimensi yang memberikan kesan estetis, diperkirakan akan memenuhi persyaratan untuk memperoleh perlindungan hukum Hak Desain Industri sesuai dengan Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri apabila mengandung unsur kebaruan sebagaimana diatur dalam Undang-undang tersebut.

3. Perlindungan Kerajinan Gapit dari Tanduk Kerbau di Desa Kuwel, Klaten sebagai Hak Cipta

Sebagaimana telah diuraikan di atas, keunikan dari gapit wayang yang terbuat dari tanduk kerbau, dimana selain digunakan teknologi-teknologi tertentu yang dapat menghasilkan gapit wayang dengan atau tanpa sambungan, ternyata pada bagian tertentu pada gapit wayang tersebut juga dapat diukir.

Karya cipta yang dilindungi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11 Undang-Undang Hak Cipta adalah karya cipta yang memiliki sifat yang khas dan menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Sebagaimana dimaksud dalam huruf h pada Pasal 11 tersebut di atas, seni ukir adalah salah satu obyek yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Seandainya seni ukir yang terdapat pada gapit wayang tersebut memenuhi kriteria "khas" dan "menunjukkan keasliannya", maka ukiran pada gapit wayang tersebut dapat diberikan perlindungan Hak Cipta.

Untuk memperoleh perlindungan Hak Cipta, tidak diwajibkan melakukan pendaftaran, melainkan hak cipta timbul secara otomatis pada saat karya cipta diwujudkan (*expression of the idea*) sepanjang memenuhi unsur keaslian karya cipta.

Pada umumnya pencipta adalah juga pemegang hak cipta, kecuali ditentukan lain berdasarkan perjanjian atau berdasarkan ketentuan undang-undang. Memperhatikan perkembangan bisnis dari gapit wayang yang ternyata banyak diminati oleh konsumen, dan pada akhirnya konsumen diberikan hak untuk menentukan sendiri bentuk-bentuk dari seni ukir yang terdapat pada wayang tersebut, maka perlu diperhatikan ketentuan Pasal 8 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, dimana disebutkan:

"*Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai*

Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak".

Melihat ketentuan tersebut di atas dapat dimungkinkan adanya eksploitasi tanpa batas oleh pemesan terhadap karya cipta gapit wayang, oleh karenanya, perlu dibatasi dengan suatu perjanjian yang mengatur batasan-batasan ekploitasi dari karya cipta tersebut.

PERLINDUNGAN PENGETAHUAN TRADISIONAL (*TRADITIONAL KNOWLEDGE*)

Proses pembuatan gapit wayang dari tanduk kerbau tanpa sambungan maupun dengan sambungan sebagaimana diuraikan di atas mungkin akan sulit untuk memperoleh perlindungan sebagai paten sehubungan dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi sesuai dengan Undang-Undang Paten, yaitu 1) kebaruan (*novelty*); 2) langkah inventif (*inventiveness*); dan 3) dapat diterapkan didalam industri (*industrially applicability*). Namun teknologi atau cara-cara pembuatan gapit wayang dari tanduk kerbau yang merupakan pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) di Desa Kuwel, Klaten, secara turun-temurun yang bahkan telah menyebar ke beberapa wilayah sekitarnya patut untuk mendapatkan perhatian dari Pemerintah sehingga dapat diberikan perlindungan sebagai upaya untuk menghindari terjadinya eksploitasi yang dilakukan oleh pihak asing.

Perlindungan bagi pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) ini menjadi isu internasional dan juga di Indonesia, yaitu bentuk perlindungan HaKI bagaimanakah yang tepat dan memadai, yang dapat diberikan bagi pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*)? Atau apakah akan diberikan perlindungan sebagai *sui-generis*?

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bila dilihat dari bentuk-bentuk perlindungan HaKI yang ada sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku, ternyata tidak semua bentuk perlindungan diberikan terhadap proses maupun produk kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau di Desa Kuwel. Hanya bentuk-bentuk perlindungan HaKI tertentu saja yang dapat diberikan terhadap kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau ini, yaitu :

1. Dari segi proses pembuatan

Melihat dari proses pembuatannya, kerajinan gapit wayang dari tanduk kerbau di desa Kuwel, Klaten ini dapat diberikan perlindungan hak rahasia dagang, karena proses pembuatannya hanya diketahui oleh pihak tertentu, memiliki nilai ekonomi (dapat meningkatkan keuntungan) dan dijaga kerahasiaanya oleh pemiliknya.

2. Dari segi produk

a. Perlindungan Hak Merek Kolektif

Dengan membubuhkan tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, susunan warna, dan produk tersebut dibuat secara kolektif, maka kerajinan gapit wayang ini memiliki daya pembeda dalam kegiatan perdagangan barang. Sehingga kerajinan gapit wayang dari desa Kuwel, Klaten dapat diberikan Perlindungan Hak Merek Kolektif.

b. Perlindungan Hak Desain Industri

Sesuai dengan Undang-Undang No. 31 tahun 2000, tentang Desain Industri, kerajinan gapit wayang dari Desa Kuwel, Klaten, dapat diberikan Perlindungan Hak Desain Industri. Karena gapit wayang dari Desa Kuwel ini memiliki kreasi dengan konfigurasi berbentuk tiga demensi yang memberikan kesan estetis.

c. Perlindungan Hak Cipta

Melihat keunikan gapit wayang di Desa Kuwel, Klaten, yaitu terbuat dari tanduk kerbau, menggunakan teknologi tertentu, bentuk gapit dengan atau tanpa sambungan, dan bagian-bagian tertentu dapat diukir, maka gapit wayang dari Desa Kuwel, Klaten ini memenuhi kriteria "khas" dan "menunjukkan keasliannya".

Dengan demikian, sesuai Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Pasal 11 huruf h, kerajinan gapit wayang dari Desa Kuwel, Klaten telah memenuhi persyaratan untuk diberikan Perlindungan Hak Cipta.

B. Saran

Gapit wayang dari tanduk kerbau merupakan salah satu dari sekian banyak produk kerajinan yang dihasilkan dengan menggunakan teknologi tradisional (pengetahuan tradisional/*traditional knowledge*) oleh penduduk di Desa Kuwel, Klaten, Jawa Tengah. Namun sampai saat ini keanekaragaman pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) tersebut belum terakomodasi dalam satu sistem database secara nasional yang dapat memudahkan pihak manapun yang ingin memperoleh referensi terhadap karya-karya pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) milik bangsa Indonesia. Pengetahuan tradisional bangsa Indonesia tetap menjadi milik bangsa Indonesia, dan oleh karenanya harus segera dilakukan inventarisasi (pendataan) agar dapat diketahui keberadaannya, serta harus ditempuh upaya-upaya untuk menjaga kelestariannya sehingga tidak mudah dieksploitasi oleh pihak asing.

Perpustak
Jenderal
74