

PENINGKATAN PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DI ERA DIGITAL: TANTANGAN DAN STRATEGI

Melantik Rompegading¹, Saparuddin²

Universitas Sawerigading Makassar^{1,2}

Email Corresponding Author: melantikrompegading.unsa@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Era digital menghadirkan peluang besar dalam distribusi karya intelektual, tetapi juga meningkatkan risiko pelanggaran HKI, seperti pembajakan dan penyebaran ilegal. Artikel ini membahas tantangan dan strategi dalam meningkatkan perlindungan HKI di era digital, dengan fokus pada regulasi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan analisis terhadap peraturan perundang-undangan terkait HKI serta studi kasus pelanggaran HKI di ruang digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi yang ada belum sepenuhnya adaptif terhadap dinamika digital. Untuk itu, diperlukan penguatan kerangka hukum, kolaborasi internasional, serta edukasi kepada masyarakat terkait pentingnya menghormati HKI.

Kata Kunci: Hak Kekayaan Intelektual, Era Digital, Regulasi.

Abstract

The development of digital technology has a significant impact on the protection of Intellectual Property Rights (IPR). The digital era presents great opportunities in the distribution of intellectual works, but also increases the risk of IPR violations, such as piracy and illegal distribution. This article discusses the challenges and strategies in improving IPR protection in the digital era, with a focus on regulations in Indonesia. This study uses a normative juridical method with an analysis of laws and regulations related to IPR and case studies of IPR violations in the digital space. The results of the study indicate that existing regulations are not fully adaptive to digital dynamics. Therefore, it is necessary to strengthen the legal framework, international collaboration, and educate the public regarding the importance of respecting IPR.

Keywords: Intellectual Property Rights, Digital Era, Regulation.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan berlangsung sangat cepat terutama dibidang perekonomian baik ditingkat nasional maupun internasional ikut memberikan partisipasi terhadap terjadinya perubahan dari Hak Kekayaan Intelektual, khususnya dibidang hak cipta. Untuk itu diperlukan perlindungan hukum yang efektif terhadap hak cipta untuk mewujudkan iklim yang baik bagi tumbuh dan berkembangnya semangat mencipta (Maya Jannah : 2018)

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 (DJKI : 2020).

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 .Hak Kekayaan Intelektual (HKI) meliputi hak atas karya intelektual seperti hak cipta, paten, merek, desain industri, dan rahasia dagang. Di era digital, HKI menghadapi tantangan besar karena teknologi memungkinkan reproduksi dan distribusi karya secara cepat dan tanpa izin. Fenomena seperti pembajakan digital, plagiarisme, dan pelanggaran merek menjadi isu yang semakin kompleks di Indonesia.

Adapun aturan hukum terkait Hak Kekayaan Intelektual :

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta melindungi karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan;
Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten melindungi invensi teknologi;
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis melindungi tanda yang membedakan barang atau jasa
Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri,
Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu,
Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman.

Dengan banyaknya kasus pelanggaran Hak Cipta mencerminkan lemahnya penegakan hukum serta rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya melindungi HKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tantangan perlindungan HKI di era digital serta memberikan rekomendasi strategis untuk memperkuat sistem perlindungan HKI di Indonesia.



Sumber : Beragam Hak Kekayaan Intelektual DJKI : 2020

Berikut kita akan bahas terkait masing-masing kekayaan intelektual di atas (Sumber ; Analisis data):

PATEN

Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.

Pengertian Invensi

Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

Paten Sederhana

Setiap invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan karena bentuk, konfigurasi, konstruksi atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk paten sederhana.

Perbedaan Paten dan Paten Sederhana

1. Paten diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri. Sementara paten sederhana diberikan untuk setiap invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri. Paten sederhana diberikan untuk invensi yang berupa produk yang bukan sekadar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memiliki fungsi/kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya yang disebabkan bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau komponennya yang mencakup alat, barang, mesin, komposisi, formula, senyawa, atau sistem. Paten sederhana juga diberikan untuk invensi yang berupa proses atau metode yang baru.;
2. Klaim paten sederhana dibatasi dengan satu klaim mandiri, sedangkan paten jumlah klaimnya tidak dibatasi.;
3. Progres teknologi dalam paten sederhana lebih simpel daripada progres teknologi dalam paten.

Masa Pelindungan Paten

1. Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten.
2. Paten sederhana diberikan untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten sederhana

MEREK

Merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 {tiga} dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Merek sebagai salah satu karya intelektual manusia yang erat hubungannya dengan kegiatan ekonomi dan perdagangan memegang peranan yang sangat penting bagi perekonomian dan perdagangan suatu bangsa (Sulasi Rungoyati : 2018)

Pendaftaran Merek berfungsi sebagai:

1. Alat bukti bagi pemilik yang berhak atas Merek yang didaftarkan;
2. Dasar penolakan terhadap Merek yang sama keseluruhan atau sama pada pokoknya yang dimohonkan pendaftaran oleh orang lain untuk barang/jasa sejenisnya;
3. Dasar untuk mencegah orang lain memakai Merek yang sama keseluruhan atau sama pada pokoknya dalam peredaran untuk barang/jasa sejenisnya.

Perlindungan hukum terhadap merek

Merek terdaftar mendapatkan perlindungan hukum untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran Merek yang bersangkutan dan jangka waktu perlindungan itu dapat diperpanjang.

DESAIN INDUSTRI

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

Masa Pelindungan Desain Industri

Pemegang hak desain industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan hak yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan produk-produk terkait.

HAK CIPTA

Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (art and literary) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta, mengingat Hak Cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

Definisi Hak Cipta

- Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Hak Terkait itu adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran.

Ciptaan yang dapat dilindungi

1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;

2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
7. Arsitektur;
8. Peta;
9. Seni Batik;
10. Fotografi;
11. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Masa Pelindungan Ciptaan

1. Perlindungan Hak Cipta : Seumur Hidup Pencipta + 70 Tahun.
2. Program Komputer : 50 tahun Sejak pertama kali dipublikasikan.
3. Pelaku : 50 tahun sejak pertama kali di pertunjukkan.
4. Produser Rekaman : 50 tahun sejak Ciptaan di fiksasikan.
5. Lembaga Penyiaran : 20 tahun sejak pertama kali di siarkan.

INDIKASI GEOGRAFIS

Indikasi Geografis adalah suatu tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang dan/atau produk yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia atau kombinasi dari kedua faktor tersebut memberikan reputasi, kualitas, dan karakteristik tertentu pada barang dan/atau produk yang dihasilkan.

Tanda yang digunakan sebagai Indikasi Geografis dapat berupa etiket atau label yang dilekatkan pada barang yang dihasilkan. Tanda tersebut dapat berupa nama tempat, daerah, atau wilayah, kata, gambar, huruf, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut.

Jangka waktu pelindungan Indikasi Geografis :

Indikasi Geografis dilindungi selama terjaganya reputasi, kualitas, dan karakteristik yang menjadi dasar diberikannya pelindungan Indikasi Geografis pada suatu barang.

Cara mengajukan permohonan pendaftaran Indikasi Geografis:

1. Mengajukan permohonan pendaftaran ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dengan menggunakan formulir yang telah disediakan dalam rangkap 3 dan diketik dalam bahasa Indonesia;
2. Surat permohonan pendaftaran dilampiri dengan:
 - o surat kuasa khusus apabila permohonan pendaftaran dikuasakan;
 - o bukti pembayaran biaya permohonan;
 - o 10 lembar etiket Indikasi Geografis (ukuran maksimal 9x9 cm, minimal 5x5 cm);
3. Permohonan pendaftaran harus dilengkapi dengan Dokumen Deskripsi Indikasi Geografis yang terdiri atas:
4. nama Indikasi Geografis yang dimohonkan pendaftarannya;

5. nama barang yang dilindungi oleh Indikasi Geografis;
6. uraian mengenai karakteristik dan kualitas yang membedakan barang tertentu dengan barang lain yang memiliki kategori sama, dan menjelaskan tentang hubungannya dengan daerah tempat barang tersebut dihasilkan;
7. uraian mengenai lingkungan geografis serta faktor alam dan faktor manusia yang merupakan satu kesatuan dalam memberikan pengaruh terhadap kualitas atau karakteristik dari barang yang dihasilkan;
8. uraian tentang batas-batas daerah dan/atau peta wilayah yang dicakup oleh Indikasi Geografis dan harus mendapat rekomendasi dari instansi yang berwenang;
9. uraian mengenai sejarah dan tradisi yang berhubungan dengan pemakaian Indikasi Geografis untuk menandai barang yang dihasilkan di daerah tersebut, termasuk pengakuan dari masyarakat mengenai Indikasi Geografis tersebut;
10. uraian yang menjelaskan tentang proses produksi, proses pengolahan, dan proses pembuatan yang digunakan sehingga memungkinkan setiap produsen di daerah tersebut untuk memproduksi, mengolah, atau membuat barang terkait;
11. uraian mengenai metode yang digunakan untuk menguji kualitas barang yang dihasilkan; dan
12. label yang digunakan pada barang dan memuat Indikasi Geografis

Cara mengajukan permohonan pendaftaran Indikasi Geografis dari luar negeri:

1. Permohonan wajib diajukan melalui kuasa di Indonesia atau melalui perwakilan diplomatik negara asal Indikasi Geografis di Indonesia;
2. Indikasi Geografis tersebut telah memperoleh pengakuan dan/atau terdaftar sesuai dengan ketentuan yang berlaku di negara asalnya;
3. Ketentuan mengenai pemeriksaan kelengkapan persyaratan administratif permohonan sebagaimana tersebut di atas berlaku juga terhadap permohonan dari luar negeri.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di era digital, menghadapi tantangan hukum dan etika yang kompleks seiring dengan transformasi teknologi informasi. Karya-karya kreatif dan inovasi dalam bentuk konten digital, perangkat lunak, dan teknologi baru semakin rentan terhadap pelanggaran hak cipta, pencurian data, dan pelanggaran paten (Uha Suhaeruddin : 2024)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yang melibatkan:

1. Pendekatan Perundang-Undangan: Menganalisis peraturan perundang-undangan terkait HKI.
2. Pendekatan Studi Kasus: Mengkaji kasus-kasus pelanggaran HKI di platform digital, seperti pembajakan musik, film, dan perangkat lunak.
3. Analisis Literatur: Menggunakan literatur akademik, jurnal hukum, dan laporan lembaga internasional seperti WIPO (World Intellectual Property Organization).

C. PEMBAHASAN

1. Tantangan Perlindungan HKI di Era Digital

a. Pembajakan Digital

Pembajakan karya digital, seperti film, musik, dan perangkat lunak, menjadi isu utama dalam perlindungan HKI. Platform berbagi file ilegal mempermudah distribusi karya tanpa izin, yang merugikan pencipta dan industri terkait.

b. Kurangnya Kesadaran Masyarakat

Banyak masyarakat yang belum memahami pentingnya HKI, sehingga pembajakan sering dianggap sebagai hal yang lumrah. Hal ini diperparah dengan rendahnya edukasi mengenai konsekuensi hukum dari pelanggaran HKI.

c. Keterbatasan Penegakan Hukum

Meski Indonesia telah memiliki berbagai regulasi tentang HKI, penegakannya masih lemah. Kurangnya teknologi pengawasan dan rendahnya sumber daya di lembaga terkait menjadi hambatan signifikan.

d. Dinamisnya Teknologi

Teknologi digital terus berkembang, sementara regulasi sering kali tertinggal dalam mengakomodasi perubahan. Misalnya, sulitnya mengawasi penggunaan kecerdasan buatan dalam menciptakan karya baru yang mungkin melanggar HKI.

2. Strategi untuk Meningkatkan Perlindungan HKI

a. Penguatan Regulasi

Pemerintah perlu memperbarui undang-undang terkait HKI agar lebih responsif terhadap era digital. Misalnya, memperkenalkan aturan khusus untuk mengatur karya digital dan teknologi baru seperti NFT (Non-Fungible Token).

b. Kolaborasi Internasional

Mengingat sifat lintas negara dari pelanggaran HKI digital, Indonesia perlu menjalin kerja sama dengan negara lain dan organisasi internasional untuk meningkatkan pengawasan dan penegakan hukum.

c. Penggunaan Teknologi Pemantauan

Pemanfaatan teknologi, seperti sistem blockchain dan alat pemantauan berbasis AI, dapat membantu melacak pelanggaran HKI secara lebih efektif.

d. Edukasi dan Kesadaran Publik

Masyarakat perlu diberikan edukasi tentang pentingnya menghormati HKI dan dampak negatif dari pelanggaran HKI terhadap pencipta dan industri.

D. KESIMPULAN

Perlindungan HKI di era digital merupakan tantangan yang kompleks, terutama di Indonesia. Pembajakan digital, rendahnya kesadaran masyarakat, dan lemahnya penegakan hukum menjadi hambatan utama dalam menjaga hak pencipta dan pemegang HKI. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan langkah strategis, termasuk penguatan regulasi, kolaborasi internasional, penggunaan teknologi, dan edukasi masyarakat. Dengan pendekatan yang komprehensif, Indonesia dapat meningkatkan perlindungan HKI dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- DJKI. (2020). Modul KI-AT Untuk Pemula. Jakarta
<https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual>
<https://jhi.rivierapublishing.id/index.php/rp/article/view/888>
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/6438>
<https://journal.fh.unsri.ac.id/index.php/repertorium/article/view/672>
<https://www.neliti.com/id/publications/323455/perlindungan-hukum-hak-kekayaan-intelektual-haki-dalam-hak-ciata-di-indonesia>
<https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/view/1001>
<https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/tatohi/article/download/878/519>
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta melindungi karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan
Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten melindungi invensi teknologi;
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis melindungi tanda yang membedakan barang atau jasa
Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri,
Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman.