

**PERBANDINGAN PENGATURAN MENGENAI PERLINDUNGAN
HUKUM TERHADAP INVENSI DI BIDANG TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI ANTARA INDONESIA DENGAN
JEPANG**

Abdul Atsar*

* Dosen Fakultas Hukum Universitas Singaperbangsa
Korespondensi: abdulatsar.fhunsika@gmail.com
Naskah dikirim: 26 Februari 2017
Naskah diterima untuk diterbitkan: 15 Juni 2017

Abstract

This paper discusses the comparison between legal protection arrangements of invention in the field of Information and Communication Technology (ICT) in this case is software (software) especially patent. Japanese Patent Law explicitly regulates software (software) as a patentable subject. Whereas Law no. 28 Year 2014 on Copyright stipulates that the software can still be protected if Patent protection already exists from the country of origin. Using a comparative study of this paper can be one of the reference in legal protection to answer the rapid development of information and communication technology.

Keyword: Legal Protection, Invention, Information and Communication Technology, Japan, Indonesia

Abstrak

Tulisan ini membahas mengenai perbandingan antara pengaturan perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam hal ini adalah perangkat lunak (software) khususnya paten. Hukum Paten Jepang secara eksplisit mengatur perangkat lunak (software) sebagai subjek yang dapat dipatenkan. Sedangkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa software masih bisa dilindungi jika sudah ada perlindungan Paten dari negara asal. Menggunakan studi perbandingan tulisan ini dapat menjadi salah satu referensi dalam perlindungan hukum untuk menjawab perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kian cepat.

Kata kunci: Perlindungan Hukum, Invensi, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jepang, Indonesia

I. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan esensi dari Paten dalam ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam proses industri. Teknologi lahir dari kegiatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang membutuhkan pengorbanan waktu, materi dan tenaga yang tidak sedikit. Oleh karena itu harus diberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada setiap orang yang berhasil menemukan suatu teknologi dengan cara memberinya hak khusus untuk melaksanakan sendiri penemuannya itu atau memberi izin bagi orang lain untuk itu. Pada dasarnya teknologi lahir dari karsa intelektual, sebagai karya intelektual manusia. Karena kelahirannya telah melibatkan tenaga, biaya, dan waktu, maka teknologi memiliki nilai atau sesuatu yang bernilai ekonomi, yang dapat menjadi objek harta kekayaan (*property*). Dalam ilmu hukum yang secara luas dianut oleh bangsa-bangsa lain, hak atas daya pikir intelektual tersebut diakui sebagai hak milik yang sifatnya tidak berwujud. Hak seperti inilah yang dikenal sebagai hak "Paten"¹.

Alinea IV Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUDNRI) Tahun 1945 menyatakan bahwa Pemerintah Negara Republik Indonesia melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pengejawantahan dari alinea tersebut diuraikan lebih lanjut dalam Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara RI (UUD NRI) Tahun 1945 yang menyatakan bahwa:

"Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, dan demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia."

Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara RI (UUD NRI) Tahun 1945 berkaitan erat dengan pengaturan Paten karena Paten terjadi dari hasil olah kemampuan intelektual manusia yang memperoleh manfaat dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai invensi atau penemuan di bidang teknologi baru yang memiliki langkah inventif, dan diterapkan dalam bidang industri.

Paten adalah segala hak yang berkaitan dengan hasil kreativitas manusia. Subjek masalah ini dibentuk dari ide baru yang ditemukan oleh manusia. Ide baru bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk sejauh pikiran manusia bisa menghasilkannya. Aplikasi pada kebutuhan manusia dan keinginan manusia, bisa menjadi sesuatu yang berguna bagi perkembangan kemanusiaan. Ide-ide baru tersebut bisa terwujud dalam benda-benda seperti buku, musik, seni, atau dalam bentuk mesin teknis, atau mesin proses, bisa juga berbentuk suatu objek yang dipergunakan dalam rumah tangga ataupun dalam kepentingan industri komersial, atau dalam bentuk sumber informasi lainnya. Daftar ini tidak terbatas, sebagaimana potensi yang dapat ditemukan sebagai

¹ O.K. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual, (Intellectual Property Rights)*, (PT Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 140.

wadah ekspresi baru. Sekali penemuan tersebut diaplikasikan pada kebutuhan manusia, nilai ide berkembang luas mulai dari yang bersifat komersil dan industrial hingga pada dunia sastra, seni, dan desain, yang menyumbang pada perkembangan teknologi, ekonomi, sosial dan kebudayaan.²

Peranan dan fungsi hak Paten demikian penting dalam menunjang pembangunan teknologi di Indonesia. Pembangunan yang berbasis pada teknologi tersebut mutlak diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembangunan pada sektor ekonomi. Dewasa ini, teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua bidang kehidupan telah menggunakan teknologi yang maju, baik teknologi yang berasal dari dalam negeri maupun teknologi yang berasal dari luar negeri. Hak Paten adalah suatu hak khusus yang dimiliki oleh seorang penemu atau orang lain yang diberi hak oleh penemu untuk melaksanakan sendiri suatu penemuan atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan penemuan itu.³

Konsep Paten dimaksudkan untuk membuka pengetahuan demi kemajuan masyarakat dan sebagai gantinya, inventor mendapatkan hak eksklusif selama periode tertentu. Paten dapat merupakan suatu alat bisnis potensial bagi pemiliknya untuk memperoleh eksklusivitas atas suatu produk atau proses baru, mengembangkan posisi pasar yang kuat dan memperoleh pendapatan tambahan melalui lisensi.⁴

Undang-undang Paten memberikan perlindungan hukum terhadap penemuan dalam bidang teknologi baik berupa proses maupun produk. Paten diberikan terhadap karya atau ide penemuan (invensi) di bidang teknologi, yang setelah diolah dapat menghasilkan suatu produk maupun hanya merupakan proses saja.⁵ Paten diberikan terhadap karya atau ide penemuan (invensi) di bidang teknologi, yang setelah diolah dapat menghasilkan suatu produk maupun hanya merupakan proses saja, kemudian bila didayagunakan akan mendatangkan manfaat ekonomis pula. Inilah yang mendapatkan perlindungan hukum. Dengan sendirinya perlindungan hukum yang diberikan pun tidak secara otomatis, harus ada permohonan sebelumnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.⁶ Tercakup dalam defenisi tersebut adalah sebuah perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi.

² Catherine Colston, *Principles of Intellectual Property Law*, (London & Sydney: Cavendish Publishing Limited, 1999), hal.1.

³ Chairul Anwar, *Hukum Paten dan Perundang-Undangan Paten Indonesia*, (Jakarta: Djambatan, 2002), hal. 2.

⁴ Dian Nurfitri dan Rani Nuradi, *Pengantar Hukum Paten Indonesia*, (Bandung: Alumni, 2013), hal. 10.

⁵ Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, (Bandung: Alumni, 2003), hal. 207.

⁶ Kementerian Negara Riset dan Teknologi, *Buku Putih: Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*, (Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi, 2005), hal. 6.

Invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia yang mendapatkan perlindungan hukum Paten saat ini adalah berupa Program *Related Invention*, yakni sebuah terkait program komputer yang berhubungan dengan perangkat keras (*hardware*) atau hanya perangkat teknologi informasi berupa perangkat keras (*hardware*) saja, sedangkan untuk perangkat lunak (*software*) di Indonesia dilindungi oleh Undang-Undang hak Cipta. Untuk itu diperlukan harmonisasi hukum untuk perlindungan Paten atas terkait program komputer yang bersifat aplikatif yang tidak dilindungi Hak Cipta⁷.

Pelanggaran atas Invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sering terjadi. Salah satu contoh kasus pelanggaran Paten di luar negeri adalah sengketa Paten antara Samsung dengan Apple. Pelanggaran invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia adalah kasus pelanggaran Paten sederhana antenna parabola jenis mesh. PT. Stella Satindo yang menggugat PT. Subur Semesta dan Tjia Tek Ijoe.

Bertolak dari deskripsi latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana perbandingan hukum mengenai pengaturan perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di negara Jepang dan Indonesia?

II. PEMBAHASAN

A. Pengaturan Tentang Perlindungan Hukum Terhadap Invensi di Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia

Pengaturan mengenai Invensi di Bidang TIK di Indonesia, khususnya Program komputer dilindungi oleh Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1). Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: ... s). Program Komputer. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1) bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam Pasal tersebut jelas bidang teknologi tidak disebut sebagai ciptaan yang dapat dilindungi oleh hak cipta. Dalam Pasal Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1), salah satu ciptaan yang dapat dilindungi adalah program komputer, sedangkan program komputer merupakan salah satu jenis teknologi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak adanya kepastian hukum karena bunyi Pasal tersebut mengandung unsur ambiguitas. Program komputer adalah salah satu jenis perangkat lunak (*software*), yang merupakan salah satu invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal tersebut berarti bahwa sebuah perangkat lunak (*software*) masih bisa dilindungi dengan mekanisme Paten jika perangkat lunak (*software*) terkait program komputer tersebut dapat memecahkan masalah

⁷ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: Refika Aditama, 2004), hal. 83.

teknis dan berkaitan dengan teknologi serta sudah ada perlindungan sertifikat Paten dari negara asalnya.

Perlindungan perangkat lunak (*software*) berupa program komputer di Indonesia saat ini masih terdapat perbedaan pendapat, menurut informasi dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Indonesia, sebuah perangkat lunak (*software*) masih bisa dilindungi dengan mekanisme Paten jika perangkat lunak (*software*) tersebut dapat memecahkan masalah teknis dan berkaitan dengan teknologi serta sudah ada perlindungan sertifikat Paten dari negara asalnya.

Undang-Undang No. 13 Tahun 2016, Pasal 4 menyatakan bahwa invensi tidak mencakup: kreasi estetika, skema, aturan dan metode untuk melakukan kegiatan yang melibatkan mental, permainan dan bisnis, aturan dan metode yang hanya berisi program komputer, presentasi mengenai suatu informasi dan temuan (*discovery*) berupa: penggunaan baru untuk produk yang sudah ada dan/atau dikenal dan/atau bentuk baru dari senyawa yang sudah ada yang tidak menghasilkan peningkatan khasiat bermakna dan terdapat perbedaan struktur kimia terkait yang sudah diketahui dari senyawa. Dalam penjelasan Pasal 4 huruf d, yang dimaksud dengan “aturan dan metode yang hanya berisi program komputer” adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi Paten. Contoh Invensi yang dapat diberi Paten, antara lain: 1) Algoritma, yaitu metode efektif diekspresikan sebagai rangkaian terbatas dari instruksi-instruksi yang telah didefinisikan dengan baik untuk menghitung sebuah fungsi. Dimulai dari sebuah kondisi awal dan input awal (mungkin kosong), instruksi-instruksi tersebut menjelaskan sebuah komputasi yang bila dieksekusi, diproses lewat sejumlah urutan kondisi terbatas yang terdefinisi dengan baik, yang pada akhirnya menghasilkan “keluaran” dan berhenti dikondisi akhir. Transisi dari satu kondisi ke kondisi selanjutnya tidak harus deterministik; beberapa algoritma, dikenal dengan algoritma pengacakan menggunakan masukan acakan; 2) Pengenkripsian informasi dengan cara pengkodean dan pendekodean untuk mengacak sehingga informasi tidak dapat terbaca oleh pihak lain.

Jika dilakukan penafsiran *a contrario* (menurut pengingkaran), hal ini berarti berdasarkan Pasal 4 Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten, berarti “aturan dan metode yang tidak hanya berisi program komputer” dapat dijadikan objek Paten. Apabila Program komputer tersebut, memiliki karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tidak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi Paten.

Pelanggaran Paten dapat mengandung unsur keperdataan dan pidana. Dalam kaitannya dengan pelanggaran Paten dari aspek keperdataan, maka dapat dilakukan gugatan ganti rugi. Namun, Undang-Undang No. 13 tahun

2016 tentang Paten sendiri mengatur bahwa pihak yang merasa dirugikan akibat pelanggaran ini dapat meminta pihak Pengadilan Niaga untuk melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut: *Pertama*, mencegah berlanjutnya pelanggaran Paten dan hak yang berkaitan dengan Paten khususnya mencegah masuknya barang yang diduga melanggar Paten dan hak yang berkaitan dengan Paten kedalam jalur perdagangan termasuk tindakan imporasi; *Kedua*, menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Paten dan hak yang berkaitan dengan Paten tersebut guna menghindari terjadinya penghilangan barang bukti; dan *Ketiga*, meminta kepada pihak yang merasa dirugikan agar memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas Paten dan hak yang berkaitan dengan Paten, serta hak pemohon tersebut memang sedang dilanggar.

Pelanggaran Paten yang mengandung unsur pidana, Undang-Undang No. 13 tahun 2016 telah mengatur adanya pengenaan sanksi pidana. Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan tanpa persetujuan Pemegang Paten dilarang membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, dan/atau menyediakan untuk dijual, disewakan, atau diserahkan produk yang diberi Paten dalam hal Paten-produk. Menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya (membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, dan/atau menyediakan untuk dijual, disewakan, atau diserahkan produk yang diberi Paten), dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).⁸ Jika yang dilanggar terhadap Paten sederhana, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).⁹ Jika mengakibatkan gangguan kesehatan dan/atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah). Jika mengakibatkan kematian manusia, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 3.500.000.000,00 (tiga miliar lima ratus juta rupiah)¹⁰.

B. Pengaturan Paten di Negara Jepang

Sejak berlakunya *Patent Act* No. 21 tahun 1959 (Art. 70), di Jepang, telah diatur mengenai luasnya perlindungan yang cenderung sama dengan di Amerika. Marzuki menyatakan perlindungan Paten di Jepang adalah sama dengan di Amerika karena Jepang meniru sistem Amerika yang dinilai

⁸ Indonesia, Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2006 Nomor 176, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5922, Pasal 161.

⁹ Indonesia, Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2006 Nomor 176, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5922, Pasal 162.

¹⁰ Indonesia, Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2006 Nomor 176, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5922, Pasal 163 ayat (1) dan (2).

seimbang dalam penentuan luasnya perlindungan.¹¹ Tujuan dari undang-undang ini akan mendorong penemuan dengan mempromosikan perlindungan dan pemanfaatannya sehingga dapat berkontribusi pada pembangunan dan perkembangan industri¹². Penemuan dan model utilitas yang konsep dan ide-ide yang tidak dapat dilihat dengan mata. Oleh karena itu, perlindungan yang sesuai harus dipastikan melalui sistem. Sebuah penemuan adalah sesuatu yang harus mungkin dirahasiakan sehingga tidak akan dicuri oleh orang lain. Di sisi lain, ini tidak hanya akan membuat tidak mungkin untuk penemu sendiri untuk menempatkan penemuan sendiri untuk penggunaan yang efektif, tetapi juga akan menyebabkan orang lain untuk sia-sia menghabiskan sumber daya untuk menciptakan hal yang sama. Itulah sebabnya sistem Paten harus dirancang untuk mencegah kejadian tersebut. Di satu sisi, sistem Paten ini dirancang untuk memberikan perlindungan yang diberikan kepada seorang penemu saat penemuannya diberikan disebut hak Paten eksklusif dalam kondisi tertentu dan untuk jangka waktu tertentu. Di sisi lain, sistem ini juga dirancang untuk memberikan kontribusi terhadap pembangunan industri dengan mempromosikan kemajuan teknologi, yang memungkinkan pemanfaatan bersama sumber daya teknologi baru dengan menerbitkan penemuan baru.

Sejauh ini sistem untuk model utilitas yang bersangkutan, subyek perlindungan didefinisikan hanya sebagai “model utilitas yang berkaitan dengan bentuk barang, struktur atau kombinasi”. Hal ini berbeda dari subyek perlindungan dalam sistem Paten (misalnya, metode tidak dapat menjadi subjek untuk pendaftaran di Utility Model), meskipun tujuan dari kedua sistem identik.

Subjek perlindungan hukum Paten ini secara khusus, adalah untuk melindungi tingkat kreativitas yang tinggi dalam konsep teknologi. Akibatnya, metode perhitungan atau *enkripsi determined* oleh aturan yang ditetapkan secara sewenang-wenang, misalnya untuk keuangan dan asuransi sistem atau metode perpajakan, yang tidak didasarkan pada aturan, tidak mewakili subjek dilindungi¹³. Penemuan *per se* (misalnya penemuan tiba-tiba hukum Newton) bukanlah subjek yang dilindungi *either*. *Finally*, produk dibuat harus ditandai dengan tingkat kreativitas yang tinggi teknologi karena ciptaan ditandai dengan tingkat kreativitas teknologi rendah tidak dapat dilindungi. Undang-Undang model utility bagian 2 dan 3, subyek perlindungan adalah bentuk produk, struktur, atau kombinasi dari item terkait yang dibuat menggunakan konsep teknologi kreatif berdasarkan hukum alam dan aturan. Akibatnya, metode yang berkaitan dengan produk yang tidak subjek yang dilindungi selama mereka hanya berhubungan dengan bentuk dan bentuk produk, dan lain-lain. Selain itu, tingkat kreativitas yang tinggi diterapkan penciptaan konsep teknologi tidak lagi diperlukan untuk objek yang dilindungi, meskipun ini diperlukan untuk

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, “Pengaturan Hukum terhadap Perusahaan-Perusahaan Transnasional di Indonesia (Fungsi UUP dalam Pengalihan Teknologi Perusahaan-Perusahaan Transnasional di Indonesia)”, Disertasi Universitas Airlangga, Surabaya, 1993, hal. 164-165.

¹² *The Intellectual Property Basic Act* Nomor 122 Tahun 2002, Art. 1

¹³ *Ibid*, Art. 2.

objek yang dilindungi berdasarkan *The Intellectual Property Basic Act* Nomor 122 tanggal 4 Desember 2002, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 119, tanggal 16 Juli 2003.

Istilah "intelektual" yang digunakan dalam Undang-undang ini berarti penemuan, perangkat, varietas baru tanaman, desain, properti dan lainnya yang dihasilkan melalui kegiatan kreatif oleh manusia (termasuk menemukan atau memecahkan fenomena alam yang diterapkan dalam industri), merek dagang, rahasia dagang dan tanda lainnya yang digunakan untuk menunjukkan barang atau jasa dalam kegiatan bisnis, dan rahasia dagang dan informasi teknis atau bisnis lainnya yang berguna untuk kegiatan bisnis. Istilah "Hak Kekayaan Intelektual (HKI)" seperti yang digunakan dalam Undang-undang ini yang dimaksud dengan hak Paten, model utilitas yang tepat, varietas tanaman yang tepat, desain yang tepat, hak cipta, merek dagang hak, hak yang ditetapkan oleh undang-undang dan peraturan tentang kekayaan intelektual lainnya atau hak yang berkaitan dengan kepentingan yang dilindungi oleh tindakan¹⁴.

Dalam rangka untuk mendapatkan Paten, harus mengajukan permohonan kepada kantor Paten Jepang dan kemudian dilakukan pemeriksaan oleh Kantor Paten Jepang untuk menentukan apakah aplikasi memenuhi semua persyaratan yang diperlukan. Kantor Paten Jepang, yang meneliti semua aplikasi dari seluruh dunia, mengambil tindakan pencegahan sebelum akhirnya memberikan hak Paten. Ini melibatkan pertukaran dokumen dengan pemohon untuk menentukan yang mengklaim, jika ada, berhak untuk di Patenkan. Langkah-langkah untuk mendapatkan Paten di Jepang, sebagai berikut.

a. Aplikasi

Tidak peduli seberapa baik sebuah penemuan mungkin, Paten hak alami tidak dapat diperoleh kecuali itu diterapkan untuk. Sebuah aplikasi membutuhkan satu mengisi formulir yang ditentukan dalam peraturan yang relevan dan menyerahkan mereka ke *Japanese Patent Office* (JPO). Jepang telah mengadopsi Sistem *first-to-file*, yaitu prinsip yang mana dua pihak mengajukan permohonan Paten untuk penemuan yang sama, pihak pertama yang mengajukan akan diberikan Paten. Dengan demikian, disarankan untuk mengajukan sesegera mungkin setelah penemuan. Hal ini juga dianjurkan untuk tidak membuat masyarakat penemuan sebelum mengajukan permohonan Paten.

b. Formalitas Pemeriksaan

Sebuah dokumen permohonan yang diajukan ke *Japanese Patent Office* (JPO) akan diperiksa untuk melihat apakah itu memenuhi persyaratan prosedural dan formal diperlukan. Undangan untuk memperbaiki akan dibuat di mana dokumen yang diperlukan hilang atau bagian yang diperlukan belum diisi.

c. Publikasi Aplikasi tidak diperiksa

Japanese Patent Office (JPO) akan mempublikasikan isi aplikasi dalam Berita Resmi setelah 18 bulan telah berlalu sejak tanggal pengajuan.

d. Permintaan Pemeriksaan

¹⁴*Ibid*, Art. 2 (1) dan (2) .

Aplikasi Paten tidak selalu diperiksa. Pemeriksaan akan dilakukan hanya untuk aplikasi yang pemohon atau pihak ketiga telah mengajukan permintaan untuk dilakukan pemeriksaan dan membayar biaya ujian.

- e. Dinyatakan Mengundurkan Diri (Tidak Melakukan Permintaan Pemeriksaan)

Setiap aplikasi yang permintaan untuk pemeriksaan belum diajukan dalam jangka waktu tiga tahun dari tanggal pengajuan secara otomatis akan dianggap sebagai penarikan dan tidak dapat dipatenkan setelahnya.

- f. Pemeriksaan Substantif

Pemeriksaan akan dilakukan oleh pemeriksa dari *Japanese Patent Office* (JPO), yang akan memutuskan apakah atau tidak penemuan diklaim harus dipatenkan. Pemeriksa pertama memeriksa apakah aplikasi memenuhi persyaratan yang ditentukan oleh hukum, yaitu, apakah atau tidak ada alasan penolakan. Persyaratan ini meliputi : 1) Apakah penemuan diklaim didasarkan pada ide teknis yang memanfaatkan hukum alam; 2) Apakah telah ada penerapan industri; 3) Apakah gagasan teknis ada sebelum pengajuan aplikasi saat ini; 4) Apakah penemuan diklaim bisa saja dengan mudah ditemukan oleh orang yang ahli dibidangnya; 5) Apakah aplikasi adalah yang pertama untuk mengajukan; 6) Apakah penemuan diklaim dapat dikenakan bertentangan ketertiban umum dan moralitas, dan Apakah deskripsi dalam spesifikasi sesuai persis dengan persyaratan untuk Paten.

- g. Pemberitahuan Alasan Penolakan

Jika pemeriksa menemukan alasan penolakan, pemberitahuan hasil ini akan dikirim ke pemohon.

- h. Argumen Tertulis / Perubahan

Pemohon yang telah menerima pemberitahuan dari alasan penolakan harus diberi kesempatan untuk mengajukan baik argumen tertulis mengklaim bahwa penemuan ini berbeda dari teknik sebelumnya dimana pemberitahuan alasan penolakan mengacu, atau perubahan klaim dalam kasus bahwa ini akan meniadakan alasan penolakan.

- i. Keputusan Pemberian Hak Paten (*Grant Paten*)

Sebagai hasil dari pemeriksaan, pemeriksa akan membuat keputusan untuk memberikan Paten sebagai penilaian akhir dari tahap pemeriksaan jika tidak ada alasan penolakan telah ditemukan. Pemeriksa juga akan membuat keputusan yang sama jika alasan penolakan telah dieliminasi oleh argumen atau amandemen.

- j. Keputusan Penolakan

Di sisi lain, jika hakim pemeriksa bahwa alasan penolakan belum dihilangkan, keputusan penolakan (penilaian akhir dari tahap pemeriksaan) akan dibuat.

- k. Banding terhadap Keputusan Penolakan

Ketika ketidakpuasan dalam keputusan penolakan pemeriksa, pemohon dapat mengajukan banding terhadap keputusan penolakan.

- l. Pemeriksaan Banding (terhadap Keputusan Penolakan)

Pemeriksaan banding terhadap keputusan penolakan dilakukan oleh badan kolegial dari tiga atau lima penguji banding. Keputusan penguji banding

disebut keputusan banding. Ketika itu dinilai sebagai hasil pemeriksaan banding bahwa alasan penolakan diselesaikan, keputusan banding untuk memberikan Paten dilakukan, dan ketika pemeriksa banding menilai bahwa alasan tidak dapat dibatalkan dan Paten tidak dapat didaftarkan, keputusan banding penolakan dilakukan.

- m. Pendaftaran (Biaya Pembayaran Paten)
Asalkan pemohon membayar biaya Paten, setelah keputusan untuk memberikan Paten telah membuat hak Paten akan berlaku seperti yang dimasukkan dalam Paten Register. Pada saat yang sama, penemuan mengakuisisi sejumlah Paten. Setelah Paten terdaftar, sertifikat Paten akan dikirim ke pemohon.
- n. Publikasi Lembaran/Sertifikat Paten
Isi hak Paten masuk dalam Daftar akan diumumkan dalam Berita Paten.
- o. Banding untuk Pembatalan
Bahkan setelah Paten terdaftar, setiap orang dapat mengajukan banding untuk pembatalan Paten jika memiliki cacat.
- p. Pemeriksaan Banding (Pembatalan)
Pemeriksaan banding pembatalan dilakukan oleh badan kolegial dari tiga atau lima penguji banding. Jika pemeriksa banding menilai bahwa tidak ada cacat dalam keputusan untuk memberikan Paten, mereka akan membuat keputusan untuk mempertahankan Paten. Namun jika mereka menilai bahwa keputusan untuk memberikan itu cacat, mereka akan membuat keputusan yang tidak valid hak Paten.
- q. Pengadilan Tinggi Kekayaan Intelektual
Pemohon yang tidak puas dengan keputusan banding dari penolakan banding atas keputusan penolakan, dan pihak yang berkepentingan yang tidak puas dengan keputusan banding dari pembatalan atau perawatan, dapat mengajukan banding ke Pengadilan Tinggi Kekayaan Intelektual.

Pada tanggal 17 Desember 2001, Kantor kekayaan Intelektual Negara Jepang mengundang peraturan tentang langkah-langkah untuk penegakan Paten. Selain itu juga Jepang mempunyai Undang-Undang tentang Kejaksan Paten (*Patent attorney Act* Nomor 49 tahun 2000), yang diundangkan pada tanggal 26 April. Tujuan Undang-Undang ini adalah untuk menyediakan sistem pengacara Paten dan membuat bisnis mereka yang tepat, sehingga berkontribusi untuk hal-hal seperti perlindungan yang tepat dan promosi pemanfaatan hak milik industri, dan akibatnya memberikan kontribusi bagi pengembangan ekonomi dan industri. Seorang pengacar Paten akan menanggapi permintaan dari orang lain, terlibat dalam bisnis yang mewakili orang lain mengenai prosedur dengan Kantor Paten Jepang berkaitan dengan Paten, model utilitas, desain atau merek dagang, atau aplikasi internasional atau aplikasi internasional untuk pendaftaran, dan prosedur dengan Menteri Ekonomi, Perdagangan dan Industri yang berkaitan dengan aplikasi keberatan atau penghargaan yang berkaitan dengan Paten, model utilitas, desain atau merek dagang, memberikan pendapat ahli dan penanganan urusan lainnya yang berkaitan dengan hal-hal yang berkaitan dengan prosedur, mewakili hal lain seperti yang berkaitan dengan prosedur akreditasi yang diberikan Inspektur

Kepala Bea Cukai, mewakili lain seperti yang berkaitan dengan alternatif prosedur penyelesaian sengketa, setiap kasus yang berkaitan dengan Paten, model utilitas, desain, merek dagang, layout sirkuit atau persaingan tidak sehat tertentu, kasus yang berkaitan dengan hak tentang setiap karya.¹⁵

Setiap orang yang tidak memenuhi syarat untuk menjadi seorang pengacara hak Paten tetapi terdaftar dengan Asosiasi Jaksa Paten Jepang dengan membuat aplikasi palsu, kualifikasinya dipidana dengan pidana penjara dengan kerja untuk jangka waktu tidak lebih dari satu tahun atau denda tidak lebih dari 1.000.000. yen¹⁶.

Sebuah penemuan yang antisosial tidak dapat dipatenkan. Dalam hal sebuah penemuan yang termasuk dalam kategori penemuan yang tidak dapat dipatenkan, maka penemuan itu tidak boleh memperoleh Paten meskipun penemuan tersebut memenuhi persyaratan seperti dapat diterapkan dalam industri, kebaruan dan mengandung langkah inventif¹⁷. Cakupan penemuan yang tidak dapat dipatenkan makin lama makin dibatasi. Makanan, minuman, produk farmasi, zat-zat kimia, materi transmudasi nuklir sebelumnya termasuk dalam kategori penemuan yang tidak dapat dipatenkan. Namun sekarang ini dikategorikan penemuan yang tidak dapat dipatenkan dibatasi hanya pada apa yang termasuk dalam ketentuan Pasal 32, Undang-Undang Paten (*The Intellectual Property Basic Act*) Nomor 122 tanggal 4 Desember 2002, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 119, tanggal 16 Juli 2003). Seseorang tidak akan mendapatkan Paten hanya dengan menghasilkan penemuan, melainkan ia harus mengajukan pendaftaran bagi penemuannya ke *Japanase Patent Office* (JPO). Penemulah yang berhak untuk mendapatkan hak Paten bagi sebuah penemuan. Seorang penemu dapat mengalihkan hak untuk memperoleh hak Paten kepada orang lain. Tidak ada masalah ketika seorang mengajukan aplikasi, namun badan hukum misalnya asosiasi atau serikat, tidak diperbolehkan untuk mengajukan suatu pendaftaran atas namanya. Bagi penemu yang belum dewasa ia tidak mempunyai kapasitas untuk melanjutkan pengajuan aplikasinya, maka harus dengan perwalian hukum (orang tua biasanya) untuk melaksanakan prosedur aplikasi.¹⁸

Kasus Apple sebagai Penggugat vs Samsung Electronics sebagai Tergugat. Pengadilan Distrik Tokyo, Pengadilan Distrik Tokyo, pada tanggal 23 Agustus 2011, menerima gugatan diajukan oleh Apple. Dengan objek sengketa berupa Paten berupa Produk: Galaxy S, Galaxy S II, Galaxy Tab 7. Apple menggugat hak klaim: berupa pelanggaran Paten dan isi tuntutan berupa menghentikan penjualan di pelanggaran Paten dan agar pengadilan mengeluarkan perintah sementara untuk menghentikan penjualan atas produk yang diduga melanggar Paten. Pengadilan Distrik Tokyo, pada tanggal 17 Juni 2011. Apple, sementara disposisi aplikasi : 1) Sasaran Produk: Galaxy S, Galaxy Tab; 2) hak klaim: pelanggaran Paten; 3) isi permintaan: perintah penghentian penjualan sementara. Pengadilan Distrik Tokyo, pada tanggal 22

¹⁵ *Patent Attorney Act* No. 49/ 2000, Art. 4.

¹⁶ *Ibid*, Art. 78

¹⁷ *The Intellectual Property Basic Act* No. 2, 4 Desember 2002, Art. 32.

¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Op.cit.*, hal. 75-77.

April 2011. Samsung Electronics, melakukan pengaduan: 1) Pelanggaran Paten Produk; 2) hak klaim: Transfer divisi data dan kontrol daya, seperti komunikasi data nirkabel, berikut 2 hak Paten: JP4299270, JP4642898; 3) permintaan konten: pelanggaran Paten dan (2) perintah penghentian penjualan sementara. Pada tanggal 17 Oktober 2011. Samsung Electronics, sementara disposisi aplikasi: 1) Produk Target: iPhone 4, iPhone 4S, iPad 2; 2) hak klaim: komunikasi terkait 1 Paten dan user *interface* yang berhubungan dengan hak klaim; 3) isi permintaan: penghentian sementara penjualan.

Pada akhirnya bulan April 2011 Apple kembali melakukan tuntutan serupa di Jepang. Apple berusaha meyakinkan pengadilan Jepang untuk memblokir sejumlah Samsung Galaxy Series di Jepang. Yang menjadi pokok masalah tetap sama yakni kemiripan *smartphone* dan tablet Galaxy Series yang menjalankan OS Android dengan iPhone dan iPad milik Apple. Apple telah mendaftarkan gugatannya di pengadilan Tokyo. Isi dari gugatan itu memasukkan pemberhentian penjualan Galaxy S dan Galaxy S II, juga Galaxy Tab 7 di Jepang. Apple terus berusaha menahan laju penjualan Galaxy Series. Menjadi pesaing terkuat bagi iPhone dan iPad, Galaxy Series tampaknya menjadi kekhawatiran tersendiri bagi Apple sehingga Apple tidak cukup mengajukan gugatan hukum atas pelanggaran hak Paten di satu negara saja.

Sebuah pengadilan di Tokyo telah memutuskan bahwa *Samsung Electronics* tidak melanggar hak Paten yang dimiliki oleh Apple. Kemenangan tersebut menunjukkan bahwa hakim tidak akan otomatis mengindahkan putusan juri Amerika Serikat di California. Seorang hakim Tokyo telah memutuskan pada 31 Agustus 2012, yaitu selang satu minggu dari keputusan Amerika Serikat, bahwa *smartphone* dan komputer tablet Samsung tidak melanggar penemuan Apple terkait sinkronisasi data musik video dengan *server*. Ketua majelis pengadilan juga mengatakan bahwa produk Samsung tidak terlihat seperti menggunakan teknologi yang sama dengan yang dipakai produk Apple. Sehingga pada akhirnya Samsung diberikan legalitas untuk menjual produk-produknya di wilayah negeri Sakura.

Putusan hakim tersebut di atas, menurut Hukum Paten Jepang secara eksplisit mengacu pada perangkat lunak (*software*) terkait program komputer sebagai subjek dipatenkan. *Paten Act* Jepang mendefinisikan sebuah penemuan sebagai "penciptaan yang sangat canggih, ide teknis yang bersifat alamiah." Ini berarti bahwa hanya sebuah terkait program komputer yang dapat dianggap sebagai "penciptaan ide teknis yang bersifat alamiah" dapat diberikan perlindungan Paten.

Jepang yang melindungi perangkat lunak (*software*), lebih berpikir jauh ke depan bahwa kepentingan invensi di bidang ini akan semakin berkembang pesat di zaman modern karena dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sudah menjadi kepercayaannya kemajuan zaman. Dengan banyaknya invensi di bidang ini tentunya akan menuntut kemungkinan perlunya perlindungan hukum terhadap para inventor, agar hak-hak mereka terlindungi dan di samping itu juga hak masyarakat juga terlindungi dengan cara memberikan hak eksklusif bagi para inventor dan menjaga ketertiban masyarakat tentang penggunaan invensi orang lain dan masyarakat juga merasa

aman untuk berkarya dan menggunakan karya orang lain sesuai dengan aturan dan terhindar dari para pelaku pelanggaran Paten seperti berupa produk bajakan. Dengan adanya aturan ini kelak diharapkan akan tercipta masyarakat yang adil, makmur dan sejahtera, dengan mengakomodasi kepentingan hukum melalui penegakan hukum yang konsisten dan tegas.

Hukum Paten Jepang secara eksplisit mengatur bahwa perangkat lunak (*software*) terkait program komputer sebagai salah satu invensi yang dapat dipatenkan. *Paten Act* Jepang mendefinisikan sebuah penemuan sebagai "penciptaan yang sangat canggih, ide teknis yang bersifat alamiah." Ini berarti bahwa hanya sebuah perangkat lunak (*software*) terkait program komputer yang dapat dianggap sebagai "penciptaan ide teknis yang bersifat alamiah" dapat diberikan perlindungan Paten. Pedoman *Japanese Patent Office* (JPO) lanjut menyatakan bahwa di mana "informasi diproses oleh perangkat lunak konkret diwujudkan dengan menggunakan sumber daya perangkat keras," perangkat lunak dianggap "ciptaan ide teknis memanfaatkan hukum alam." Dengan kata lain, penemuan perangkat lunak (*software*) terkait, dimana informasi diolah oleh perangkat lunak (*software*) tidak konkret diwujudkan dengan menggunakan sumber daya perangkat keras, tidak akan diberikan perlindungan Paten.¹⁹

Japanese Patent Office (JPO) sekarang ini merekomendasikan untuk menggunakan *multiclaime system* karena akan menjadi lebih efektif untuk mewadahi seberapa luas hak yang ingin dicakup oleh *inventor* pada invensinya berdasar *case by case*. *Japanese Patent Office* (JPO) *accepts a set of multiple claims directed both to 'system and 'subsystem', 'methode' and 'appartus' (substantially the same invention)*. Meskipun pada awalnya Jepang mengutamakan *single claim*, kemudian dikembangkan *multiple claim* agar lebih menjamin luasnya perlindungan terhadap penemuan yang akan dipatenkan serta tidak terantisipasi oleh *prior art*.²⁰

Undang-Undang Paten Jepang, menyebutkan bahwa sebuah penemuan didefinisikan sebagai kreasi yang sangat maju dari gagasan-gagasan teknis yang memanfaatkan sebuah hukum alam. Hukum alam berarti sebuah hukum yang bersifat ilmiah yang ditemukan berdasarkan pengalaman dalam alam. Sesuatu yang tidak memanfaatkan hukum alam seperti, peraturan permainan atau cara berdagang atau sesuatu yang bertentangan hukum alam gerakan yang terus menerus tidak dapat dianggap sebagai sebuah penemuan dalam Undang-Undang Paten (*The Intellectual Property Basic Act*) Nomor 122 tanggal 4 Desember 2002, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 119, tanggal 16 Juli 2003). Sebuah penemuan yang dipatenkan harus merupakan sebuah penemuan baru yang tidak pernah ada sebelumnya, sebab akan mengakibatkan efek tidak baik apabila Paten diberikan pada penemuan yang telah dikenal luas oleh masyarakat. Undang-undang Paten tidak akan

¹⁹ Committee on Development and Intellectual Property, *Patent-Related Flexibilities In The Multilateral Legal Framework and Their Legislative Implementation At The National And Regional Levels - Part III*, (Jenewa: WIPO, 2014), hal. 23

²⁰ Endang Purwaningsih, *Seri Hukum Hak Kekayaan Intelektual Hukum Paten*, (Bandung: Mandar Maju, 2015), hal. 49.

memberikan Paten bagi penemuan yang kurang memiliki unsur kebaruan. 'Telah dikenal luas' berarti dalam keadaan secara umum telah dikenal oleh masyarakat. Demikian pula sebuah penemuan dinilai mengandung langkah inventif dari apakah seseorang yang memiliki sesuatu pengetahuan yang dapat digunakan dalam bidang teknis yang berkaitan dengan sesuatu penemuan (atau seseorang yang ahli di bidangnya) dengan mudah dapat menghasilkan penemuan itu.

Undang-undang Paten Jepang memberikan perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam hal ini berupa perangkat lunak (*software*). Hakim memutuskan bahwa *smartphone* dan komputer tablet Samsung tidak melanggar penemuan Apple terkait sinkronisasi data musik video dengan *server*. Jepang memberikan perlindungan terhadap perangkat lunak dengan hukum Paten. Perlindungan hukum tersebut bertujuan untuk mendorong penemuan dengan mempromosikan perlindungan dan pemanfaatannya sehingga dapat berkontribusi pada pembangunan dan perkembangan industri.

Subjek perlindungan hukum Paten ini secara khusus, adalah untuk melindungi tingkat kreativitas yang tinggi dalam konsep teknologi²¹. Istilah "intelektual" yang digunakan dalam Undang-undang ini berarti penemuan, perangkat, varietas baru tanaman, desain, bekerja dan properti lainnya yang dihasilkan melalui kegiatan kreatif oleh manusia (termasuk menemukan atau memecahkan hukum alam atau fenomena alam yang diterapkan dalam industri), merek dagang, nama dagang dan tanda lainnya yang digunakan untuk menunjukkan barang atau jasa dalam kegiatan bisnis, dan rahasia dagang dan informasi teknis atau bisnis lainnya yang berguna untuk kegiatan bisnis²².

Perlindungan hukum terhadap perangkat lunak dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas dan akan membawa dampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai pendukung pembangunan. Sehingga dengan adanya perlindungan hukum terhadap perangkat lunak (*software*) yang merupakan bagian dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut maka akan meningkatkan perekonomian negara Jepang dan akan membawa dampak pada kemakmuran bangsa Jepang.

III. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program komputer di Indonesia dilindungi oleh Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 ayat (1) bahwa salah satu ciptaan yang dapat dilindungi adalah program komputer. Program komputer adalah salah satu jenis *software*, yang merupakan salah satu invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sebuah perangkat lunak (*software*) masih bisa dilindungi dengan mekanisme Paten jika *software* terkait

²¹ *The Intellectual Property Basic Act* No. 122, 4 Desember 2002, Art. 2.

²² *Ibid.*

program komputer tersebut dapat memecahkan masalah teknis dan berkaitan dengan teknologi serta sudah ada perlindungan sertifikat Paten dari negara asalnya. Undang-Undang No. 13 Tahun 2016, Pasal 4 menyatakan: invensi tidak mencakup, antara lain: aturan dan metode yang hanya berisi program komputer. Penjelasan Pasal 4 huruf d, yang dimaksud dengan "aturan dan metode yang hanya berisi program komputer" adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi Paten.

Hukum Paten Jepang secara eksplisit mengatur perangkat lunak (*software*) sebagai subjek yang dapat dipatenkan. *Paten act* Jepang mendefinisikan sebuah penemuan sebagai "penciptaan yang sangat canggih, ide teknis yang bersifat alamiah." Ini berarti bahwa sebuah terkait program komputer yang dapat dianggap sebagai "penciptaan ide teknis yang bersifat alamiah" diberikan perlindungan Paten. Pedoman *Japanase Patent Office* (JPO) lanjut menyatakan bahwa di mana "informasi diproses oleh perangkat lunak konkret diwujudkan dengan menggunakan sumber daya perangkat keras," perangkat lunak dianggap "ciptaan ide teknis." Dengan kata lain, penemuan-perangkat lunak (*software*), dimana informasi diolah oleh perangkat lunak (*software*) tidak konkret diwujudkan dengan menggunakan sumber daya perangkat keras, tidak akan diberikan perlindungan Paten.

B. Saran

Pemerintah harus membuat peraturan perundang-undangan sebagai pelaksana Undang-Undang No. 13 Tahun 2016, yang mengatur secara tegas (eksplisit) dan spesifik tentang perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan membuat kualifikasi dan kategorisasi tentang invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mana yang dapat dilindungi hak cipta dan hak paten agar adanya sinkronisasi undang-undang yang mengatur mengenai perlindungan hukum terhadap Invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Chairul. *Hukum Paten dan Perundang-Undangan Paten Indonesia*, Jakarta: Djambatan, 2002.
- Colston, Catherine. *Principles of Intellectual Property Law*, London & Sydney: Cavendish Publishing Limited, 1999.
- Committee on Development and Intellectual Property, *Patent-Related Flexibilities In The Multilateral Legal Framework and Their Legislative Implementation At The National And Regional Levels - Part III*, Jenewa: WIPO, 2014.
- Indonesia, Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2006 Nomor 176, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 5922.
- Kementerian Negara Riset dan Teknologi, *Buku Putih: Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*, Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi, 2005.
- M. Ramli, Ahmad. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: Refika Aditama, 2004.
- Mahmud Marzuki, Peter. “*Pengaturan Hukum terhadap Perusahaan-Perusahaan Transnasional di Indonesia (Fungsi UUP dalam Pengalihan Teknologi Perusahaan-Perusahaan Transnasional di Indonesia)*”, Disertasi Universitas Airlangga, Surabaya, 1993, hal. 164-165.
- Nurfitri, Dian dan Rani Nuradi, *Pengantar Hukum Paten Indonesia*, Bandung: Alumni, 2013.
- Patent Attorney Act No. 49/ 2000*
- Purwaningsih, Endang. *Seri Hukum Hak Kekayaan Intelektual Hukum Paten*, Bandung: Mandar Maju, 2015.
- Saidin, O.K.. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual, (Intellectual Property Rights)*, PT Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- The Intellectual Property Basic Act No. 122, 4 Desember 2002.*
- The Intellectual Property Basic Act No. 2, 4 Desember 2002.*

The Intellectual Property Basic Act Nomor 122/2002

Usman, Rachmadi. *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Bandung: Alumni, 2003.