

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi telah menjadi tonggak utama penyempurnaan hidup manusia, dari yang sederhana, tradisional menjadi modern dan sangat kompleks. Dengan berkembangnya teknologi informasi (baik berupa multimedia dan internet) banyak membantu manusia. Teknologi Komunikasi telah mampu membebaskan sekat antara ruang dan waktu, sehingga perubahan di dunia manapun dapat diketahui lewat internet, komputer atau sarana lainnya.<sup>1</sup> Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat.<sup>2</sup>

Undang-Undang Paten memberikan perlindungan hukum terhadap penemuan dalam bidang teknologi baik berupa proses maupun produk. Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 Tentang Paten juga mengatur tentang penemuan-penemuan tertentu yang tidak dapat diberikan Paten. Agar sebuah Paten dapat benar-benar berkembang di dalam negeri dan ke manca negara dibutuhkan perlindungan hukum terhadap invensi tersebut. Latar belakang perlunya perlindungan hukum Paten bermula dari pertimbangan bahwa sebuah invensi merupakan hasil kemampuan berpikir (daya kreasi) seorang inventor. Hasil kemampuan berpikir tersebut hanya dimiliki oleh inventor secara khusus (eksklusif) yang kemudian diwujudkan dalam bentuk invensi. Invensi adalah hak milik material (berwujud), di atas

---

<sup>1</sup>Venantia Sri Hadiaranti, *Memahami Hukum Atas Karya Intelektual*, Jakarta: Penerbit Unika Atma Jaya, 2015, hlm.65

<sup>2</sup>Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: Refika Aditama, 2004, hlm. 1

hak milik material tersebut melekat hak milik immaterial (tidak berwujud) yang berasal dari akal (intelekt) inventornya, sehingga disebut Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Paten adalah hak khusus yang diberikan, negara kepada penemu atas hasil penemuannya dibidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri penemuannya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada orang lain untuk melaksanakannya.<sup>3</sup>

Di dalam Paten yang menjadi titik tekan perlingkungannya adalah unsur keaslian penemuan (invensi). Keaslian penemuan tersebut dapat dibagi atas dua hal, yaitu keaslian penemuan berupa produk atau keaslian penemuan berupa proses. Keaslian penemuan yang bersifat produk artinya hak Paten melindungi suatu temuan yang telah berbentuk produk. Undang-undang No. 13 Tahun 2016 Tentang 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<sup>4</sup> 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

Produk-produk invensi dan karya inovasi telah menjadi perdagangan yang menarik dalam membesarkan ekonomi dan kemajuan perusahaan industri teknologi. Produk teknologi bernilai komersial yang dihasilkan di Indonesia, masih sangatlah kecil dan kurang bersaing. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya hasil penemuan teknologi yang dikomersialkan, hanya sekitar 15% paten HKI hasil lembaga penelitian pemerintah yang telah dikomersialkan dan diindustrikan<sup>5</sup>. Produk HKI yang bernilai komersial harus

---

<sup>3</sup>Richard Burton Simatupang, *Aspek Hukum Dalam Bisnis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 76.

<sup>4</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Bandung: Alumni, 2003, hlm. 207.

<sup>5</sup>Buku Putih: *Penelitian Pengembangan dan Penerapan Bidang Teknologi Produksi Tahun 2005-2025*, Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi, hlm. 6.

memiliki syarat utama yaitu : produk teknologi yang merupakan produk penemuan baru atau lain dari yang lain (novelties), dan dapat diindustrikan. Adanya dua pendekatan yang menjadi satu pandangan dari semua lembaga atau industri dalam menciptakan suatu penemuan, antara lain pendekatan sumber daya (resource base approach) dan pendekatan pasar (market base approach)<sup>6</sup>. Dua pendekatan ini menjadi satu pandangan dari semua lembaga atau industri. Tetapi lembaga penelitian dan pengembangan (litbang) hampir sebagian besar melakukan penelitian hanya dengan pendekatan sumber daya, sehingga sangat jarang mencapai marketable invention, jadi kemampuan-kemampuan yang kita miliki hanya digunakan untuk menciptakan sesuatu berdasarkan pemikiran sendiri, belum melihat apa yang dibutuhkan dari pasar, , ungkap Sekretaris Utama BPPT Jumain Appe dalam sambutannya pada acara Forum Apresiasi Dan Komunikasi HKI yang bertema How To Create Marketable Invention. Jumain menambahkan, "Sesuai dengan visi yang ditekankan oleh Kepala BPPT, bahwa BPPT harus melaksanakan program yang bermanfaat 100% melalui pelaksanaan program bersama mitra atau kolega dengan kerjasama yang baik. Adapun program-program tersebut harus berdasarkan kebutuhan pasar.

Invensi atas kreativitas dibidang teknologi secara umum adalah semua teknologi yang mencakup dalam perancangan produk baru di PT Yamaha tersebut. Tercakup dalam defenisi tersebut adalah sebuah sebuah desain ataupun produk baru yang dapat dipasarkan dengan mesin dan teknologi yang baru namun harus mengingat harga pasar yang ditentukan paten. Pemcahan kreativitas ini yang menjadi permasalahan mengingat persaingan pasar antara Perusahaan sejenis dalam menghasilkan produk, Selama ini, regulasi yang ada belum mengatur secara komprehensif tentang perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi karena invensi bidang Teknologi yang dilindungi saat ini hanya terkait pada teknologi hasil rakitan sendiri oleh pabrik dan sesuai dengan yang dibutuhkan pasar dan pemasaran harganya. Padahal invensi di bidang Teknologi atas produk barang ruang lingkupnya sangat luas diantaranya bukan hanya menyangkut kebutuhan pasar saja, akan

---

<sup>6</sup>Soerjono Soekanto dan Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 13.

tetapi juga berupa cost produksinya, teknologi pemasaran, dan bahan mentah yang dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses di bidang tersebut.

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat penelitian yang berjudul “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP INVENSI YANG DITUANGKAN DALAM PEMECAHAN KREATIVITAS DI BIDANG TEKNOLOGI DI PT. YAMAHA”

### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada Latar Belakang diatas maka Penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk Perlindungan Hukum terhadap Invenisi dalam pemecahan kreativitas di bidang teknologi berupa produk / proses penyempurnaan produk ?
2. Apa faktor yang menghambat Invenisi kreativitas di bidang Teknologi produk ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Perlindungan Hukum terhadap Invenisi dalam kreativitas di bidang teknologi berupa produk / proses penyempurnaan produk.
2. Untuk mengetahui Faktor yang menghambat Invenisi Kreativitas di bidang Teknologi produk.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penulis skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan hukum khususnya mengenai perlindungan hukum terhadap invensi di bidang teknologi produk

### 2. Manfaat Praktis

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada setiap Inventor dan Pemerintah dalam Membuat Peraturan dan yang menghasilkan produk dalam pemetaannya dalam Hak Paten Perusahaan terutama PT. Yamaha

### 3. Manfaat Bagi Penulis

- a. Bahwa skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas HKBP Nommensen Medan
- b. Bahwa Skripsi ini dapat memberi manfaat dalam mengembangkan wawasan khususnya dalam hal mengenai Perlindungan Hukum terhadap invensi yang dituangkan dalam pemecahan kreativitas di bidang Teknologi produk.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Gambaran Umum Tentang Paten

##### 1. Pengertian Paten

Paten merupakan salah satu bagian dari HKI (*Intellectual Property Rights*). Secara umum HKI dibagi menjadi dua cabang besar yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property*). Istilah paten yang sekarang dipakai di Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *Patent* yang berarti terbuka.<sup>7</sup> Adapun terkait pengertian paten, kebanyakan literatur mendeskripsikan paten berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUP yaitu: “Hak eksklusif yang diberikan Negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.” Selain beberapa pengertian di atas, ada pula beberapa literatur yang mendeskripsikan pengertian paten lainnya.<sup>8</sup> Rachmadi Usman mendeskripsikan paten sebagai hak istimewa (*eksklusif*) yang diberikan kepada seorang penemu (*inventor*) atas hasil penemuan (*invention*) yang dilakukannya dibidang teknologi, baik yang berbentuk produk atau proses saja.

<sup>9</sup>Selain itu OK. Saidin juga mendeskripsikan paten sebagai suatu hak khusus yang berdasarkan undang-undang diberikan kepada si pendapat/si penemu (*uitvinder*) atau menurut hukum pihak yang berhak memperolehnya, atas permintaannya yang diajukannya kepada pihak penguasa, bagi temuan baru di bidang teknologi, perbaikan atas temuan yang sudah ada, cara kerja baru, atau menemukan suatu perbaikan baru

---

<sup>7</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, (Bandung: PT. Alumni, 2003), hlm. 205

<sup>8</sup>*Ibid*

<sup>9</sup>OK. Saidin, *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 226-227.

dalam cara kerja untuk selama jangka waktu tertentu yang dapat diterapkan dalam bidang industri. Selain pengertian-pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya, pengertian paten juga dapat dilihat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang ditulis oleh W.J.S. Poerwadarminta yang menyebutkan bahwa kata paten berasal dari bahasa eropa (*paten/octroi*) yang mempunyai arti surat-surat perniagaan atau izin dari pemerintah yang menyatakan bahwa orang atau perusahaan boleh membuat barang pendapatannya sendiri (orang lain tidak boleh membuatnya).

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwasannya pada hakekatnya paten merupakan hak bagi seseorang yang telah mendapatkan penemuan baru atau cara kerja baru dan perbaikannya di bidang teknologi yang diberikan oleh pemerintah, dan kepada pemegang haknya diperkenankan menggunakannya sendiri atau atas izinnya mengalihkan penggunaan hak itu kepada orang lain.

<sup>10</sup>Suatu invensi yang diberikan hak paten sifatnya menjadi terbuka untuk diketahui oleh umum. Meskipun sifatnya menjadi terbuka untuk umum bukan berarti setiap orang bisa mempraktekkan invensi tersebut secara bebas, akan tetapi harus atas izin dari inventor lah suatu invensi dapat didayagunakan oleh orang lain. Namun ketika jangka waktu perlindungan paten telah habis, maka secara otomatis invensi menjadi milik umum tanpa ada hak lagi bagi inventor. Diharapkan dengan begitu masyarakat lain mampu mengembangkan lebih lanjut teknologi dari invensi tersebut.

<sup>11</sup>Dari pengertian menurut undang undang dan pengertian menurut bahasa di atas dapat disimpulkan bahwa paten adalah merupakan hak bagi seseorang yang telah mendapat penemuan baru atau cara kerja baru dan perbaikannya, yang kesemua istilah itu tercakup dalam satu kata, yakni “invensi” dalam bidang teknologi yang telah diberikan oleh

---

<sup>10</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, (Bandung: PT. Alumni, 2003), hlm. 205.

<sup>11</sup>OK. Saidin, *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 226-227.

pemerintah dan kepada pemegang haknya diperkenankan untuk menggunakan sendiri atau atas izinnya mengalihkan penggunaan hak itu kepada orang lain.

## **2. Prinsip Prinsip Paten**

<sup>12</sup>Ada beberapa prinsip prinsip paten yang dapat disimpulkan dari definisi atau pengertian paten tersebut, yaitu :

### **1. Adanya Hak Eksklusif**

Hak eksklusif berarti bahwa hak yang bersifat khusus. Kekhususannya terletak pada kontrol hak yang hanya ada di tangan pemegang paten. Konsekuensinya, pihak yang tidak berhak tidak boleh menjalankan hak eksklusif tersebut. hak eksklusif yang melekat pada pemegang paten diatur dalam Pasal 19 UUP yang meliputi hak-hak sebagai berikut

#### **a. Paten prooduk**

Meliputi membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi Paten.

#### **b. Paten proses**

Menggunakan proses produksi yang diberi paten untuk membuat barang dan tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam paten produk.

### **2. Negara**

Negara merupakan satu-satunya pihak yang berwenang memberikan paten kepada para inventor. Dalam pelaksanaannya Negara mendelegasikan tugasnya kepada Direktorat Jenderal HKI yang berada dibawah Departemen Hukum dan HAM sebagai

---

<sup>12</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, (Bandung: PT. Alumni, 2003), hlm. 205.



lembaga yang berwenang untuk menangani permohonan pendaftaran, pengumuman, pemeriksaan, serta pemberian sertifikat paten

### 3. Inovasi di bidang teknologi

Paten merupakan cabang dari HKI yang fokus pada perlindungan inovasi di bidang teknologi, seperti teknologi mesin, listrik, obat-obatan pertanian dan lain-lain.

### 4. Jangka waktu tertentu

Perlindungan paten dibatasi dalam jangka waktu tertentu, yaitu 20 tahun untuk paten biasa dan 10 tahun untuk paten sederhana. Ketika masa perlindungan paten telah habis, maka inovasi berubah menjadi public domain atau milik umum.

### 5) Inovasi harus dilaksanakan

Dalam Pasal 20 ayat (2) UUP mengatur bahwasannya baik paten produk maupun paten proses wajib dilaksanakan dengan tujuan untuk menunjang transfer teknologi, penyerapan investasi dan penyediaan lapangan kerja.

### 6) Inovasi dapat dilaksanakan oleh pihak lain dengan persetujuan pemegang paten (inventor)

Selain pemegang paten, sebenarnya inovasi dapat dilaksanakan oleh pihak lain selama mendapatkan izin dari inventor sebagai pemegang paten. Izin tersebut biasanya diberikan dalam wujud perjanjian lisensi

Setelah banyak membahas terkait pengertian paten, dapat dilihat bahwasannya dalam paten tidak lepas dari dua istilah yaitu inovasi dan inventor. Inovasi adalah hasil karya intelektual seseorang, yang berbentuk produk atau proses untuk menghasilkan sesuatu yang memenuhi syarat yang berguna bagi masyarakat, yang dapat dilindungi atau diberi paten.<sup>13</sup> Selain itu dalam UUP dalam Pasal 1 ayat (2)

---

<sup>13</sup>Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

disebutkan pengertian invensi adalah:“ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.”Dari pengertian tersebut dapat diambil salah satu unsur penting dari invensi yaitu bahwa invensi merupakan sesuatu yang sebelum dihasilkan belum ada dan kemudian menjadi ada melalui karya inventor.

### **3. Subjek Objek Paten Dan Syarat Syarat Paten**

#### **a. Subjek dan Objek Paten**

##### **1. Subjek Paten**

Siapa saja yang dianggap sebagai subjek paten telah diatur dalam UUP Pasal 10 sampai dengan Pasal 13. Pada dasarnya yang menjadi subjek paten adalah penemu yang dalam undang-undang paten menggunakan terminologi kata inventor.<sup>14</sup>Selain inventor pihak yang menerima lebih lanjut hak inventor juga dianggap sebagai subjek paten. Terkait hal tersebut dapat dilihat dalam Pasal 10 undang-undang paten yang menentukan bahwa<sup>15</sup>

1. Yang berrhak memperoleh paten adalah inventor atau yang menerima lebih lanjut hak inventor yang bersangkutan.

2. Jika suatu invensi dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama, hak atas invensi tersebut dimiliki secara bersama-sama pula oleh para inventor

<sup>16</sup>Dalam Pasal 10 diatas sudah jelas bahwasannya yang berhak untuk memperoleh paten atas suatu invensi hanya inventor atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak inventor. Dalam proses penerimaan lebih lanjut hak inventor tersebut dapat dilakukan

---

<sup>14</sup>Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116.

<sup>15</sup>Pasal 10 Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten

<sup>16</sup>Prof. Tim Lindsey, et all, edt., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

melalui beberapa cara seperti pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan. Selain menegaskan siapa saja subjek paten, dalam Pasal 10 diatas juga menegaskan mengenai hak milik yang diperoleh secara bersama-sama atas suatu invensi yang dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama

Invensi dalam perkembangannya bisa saja dihasilkan dalam lingkup hubungan kerja Oleh karena itu hal tersebut diatur pula dalam Pasal 12 UUP yang menyatakan<sup>17</sup>:

1. Pihak yang berhak memperoleh paten atas suatu invensi yang dihasilkan dalam suatu hubungan kerja adalah pihak yang memberikan pekerjaan tersebut, kecuali diperjanjikan lain
2. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 juga berlaku terhadap invensi yang dihasilkan baik oleh karyawan maupun pekerja yang menggunakan data dan/ atau sarana yang tersedia dalam pekerjaannya sekalipun perjanjian tersebut tidak mengharuskannya untuk menimbulkan invensi.
3. Inventor sebagaimana disebut pada ayat 1 dan ayat 2 berhak mendapatkan imbalan yang layak dengan memperhatikan manfaat ekonomi yang diperoleh dari invensi tersebut.
4. Imbalan sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dapat dibayarkan
5. Dalam hal tidak terdapat kesesuaian mengenai cara perhitungan dan penetapan besarnya imbalan, keputusan untuk itu diberikan oleh Pengadilan Niaga.
6. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 ayat 2 dan ayat 3 sama sekali tidak menghapuskan hak inventor untuk tetap dicantumkan namanya dalam sertifikat paten.
7. Ketentuan lebih lanjut mengenai Imbalan sebagaimana dimaksud pada ayat 3 diatur dengan peraturan menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang keuangan.

---

<sup>17</sup>Pasal 12 Undang- Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten

<sup>18</sup>Berdasarkan pemaparan-pemaparan sebelumnya, secara umum subjek paten dibagi menjadi 4 (empat) macam, yaitu inventor yang mencetuskan ide suatu invensi, pihak lain yang diberikan hak lebih lanjut dari inventor, pihak/ atasan yang memberikan pekerjaan, dan pemakai terdahulu.

## 2. Objek paten

Secara umum menurut UUP, dalam Pasal 1 ayat 1 secara implisit disebutkan bahwasannya objek dari paten adalah hasil penemuan di bidang teknologi atau yang disebut dengan invensi

Akan tetapi dalam bukunya “Aspek Hukum Hak Kekayaan Itelektual”, <sup>19</sup>Ok. Saidin menyebutkan dari sisi filosofisnya. Dimana ketika berbicara tentang objek, maka hal itu tidak lepas dari pembahasan tentang benda. Tentu saja dalam HKI khususnya paten, yang dimaksud dengan benda disini adalah benda tak berwujud (immaterial).Objek paten pada prinsipnya tetap terkait dengan bidang teknologi yang secara praktis dapat digunakan dalam bidang perindustrian.

<sup>20</sup>Cakupan paten sangatlah luas, hampir mencakup segala aspek kehidupan. Selain itu tidak tertutup pula kemungkinan bahwasannya paten akan semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kemampuan intelektual manusia.

### **b. Syarat Syarat Paten**

---

<sup>18</sup>Prof.Lindsey, *et all, edt., op.Cit*,hal.3

<sup>19</sup>OK. Saidin, *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 230.

<sup>20</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

Di Indonesia syarat-syarat suatu invensi dapat dipatenkan, yaitu invensi harus bersifat baru mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industry<sup>21</sup>

### 1. Invensi bersifat baru

Kebaruan merupakan ciri mutlak dalam suatu invensi<sup>22</sup>. Suatu invensi dianggap baru jika invensi yang diajukan paten tersebut tidak sama dengan teknologi yang telah diungkapkan sebelumnya. Untuk dapat menentukan apakah suatu invensi bersifat baru atau tidak, dalam praktiknya harus dilakukan pemeriksaan terhadap data terdahulu untuk mencari dokumen pembanding yang terbit sebelum tanggal penerimaan permohonan paten

Dari ketentuan Pasal 5 ayat (1) dapat kita ketahui bahwasannya untuk menentukan sifat baru dalam paten adalah cukup dengan memastikan bahwa invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang telah diungkapkan sebelumnya. Padanan istilah teknologi yang diungkapkan sebelumnya yang mencakup keadaan yang luas yaitu termasuk produk, proses dan informasi<sup>23</sup>

### 2. Invensi mengandung langkah inventif

Kata langkah inventif terdiri dari dua kata yaitu langkah dan inventif. Menurut Harsono Adisumarto, kata inventif berkaitan dengan pemikiran yang kreatif, sedangkan kata langkah berkenaan dengan jarak<sup>24</sup>. Suatu invensi dapat dikatakan mengandung langkah inventif jika invensi tersebut merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya<sup>25</sup>. Langkah inventif ini merupakan sebuah filter dari sistem paten yang

---

<sup>21</sup>OK. Saidin, *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 230.

<sup>22</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, (Bandung: PT. Alumni, 2003). hlm. 210

<sup>23</sup>Tim Lindsey, dkk, *HKI Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Alumni, 2013), hlm. 186.

<sup>24</sup>Ahmad Zen Umar Purba, *Perjanjian TRIPs dan Beberapa Isu Strategis*, (Bandung: PT. alumni, 2011), hlm. 49-50.

<sup>25</sup>Harsono Adisumarto, *Hak Milik Intelektual, Khususnya Hak Cipta*, (Jakarta: CV. Akademika Pressindo, 1990), hlm. 13

bertujuan untuk menghindari inventor memperoleh hak paten atas invensi yang bagi seseorang yang memiliki keahlian biasa dibidang teknik merupakan sesuatu yang dapat dilacak dari literatur teknik atau sumber lain yang ada di masyarakat.

Dibandingkan dengan syarat-syarat paten lainnya, mengandung langkah inventif ini merupakan syarat paten yang paling subjektif. Hal ini dikarenakan patokan atau ukuran yang digunakan untuk menguji syarat ini didasarkan pada kualitas invensi yang tidak dapat diduga Syarat mengandung langkah inventif yang terus dikaitkan dengan invensi yang tidak dapat diduga dimaksudkan untuk memastikan bahwa invensi yang akan dilindungi merupakan invensi yang benar-benar kreatif dan inventif dimana seseorang tidak dengan mudah dapat membuat atau menciptakannya.<sup>26</sup>

#### c. Invensi dapat diterapkan dalam industry

Syarat paten yang ketiga ini mensyaratkan suatu invensi harus dapat diterapkan dalam sebuah industri. Dalam Pasal 8 UUP disebutkan Invensi dapat diterapkan dalam industri jika Invensi tersebut dapat dilaksanakan dalam industri sebagaimana diuraikan dalam Permohonan. Suatu penemuan dapat diterapkan dalam industri jika penemuan tersebut dapat diproduksi atau dapat digunakan dalam berbagai jenis industry<sup>27</sup>

<sup>28</sup>Selain itu dalam penjelasannya juga disebutkan bahwa jika invensi tersebut berupa produk, produk tersebut harus mampu dibuat secara berulang-ulang dengan kualitas yang sama, sedangkan jika invensi tersebut berupa proses maka proses tersebut harus dapat dijalankan atau digunakan dalam praktik. Secara tidak langsung invensi yang disyaratkan harus dapat diterapkan dalam industri dan menghasilkan

---

<sup>26</sup>*Ibid*

<sup>27</sup>Pasal 8 Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten

<sup>28</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

nilai ekonomis tersendiri. Sedangkan paten diberikan untuk suatu ide yang telah direalisasikan yang berisi pemecahan masalah bukan sekedar ide abstrak.

#### **4. Sifat Paten**

Mengenai Sifat dari Paten sesuai dengan Undang Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten<sup>29</sup>, meliputi : penemuan yang dapat diberikan paten, penemuan yang tidak dapat diberikan paten, subjek paten, hak dan kewajiban pemegang paten dan pengecualian terhadap pelaksanaan dan pelanggaran paten.

Mengenai Sifat Paten Undang Undang juga menegaskan bahwa :

1. Paten diberikan untuk invensi yang baru dan mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industry.
2. <sup>30</sup>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. <sup>31</sup>Penilaian bahwa suatu invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memerhatikan keahlian yang ada pada saat permohonan diajukan atau yang telah ada saat diajukan permohonan pertama dalam hal permohonan itu diajukan dengan prioritas.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa Paten itu bagi penemuan yang dapat diterapkan dalam bidang industri. Dan untuk dapat diterapkan dalam industri, penemuan tersebut harus dapat diproduksi atau dapat digunakan dalam berbagai jeni produk teknologi.

---

<sup>29</sup>Undang- Undang Nomor 13 Tahun 2016

<sup>30</sup>Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>31</sup>Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116.

Sedangkan Menurut <sup>32</sup>OK.Saidin Sifat Paten Ada 3 secara spesifikasi

#### 1. Mempunyai Jangka Waktu Tertentu atau Terbatas

Apabila telah habis masa perlindungannya ciptaan atau penemuan tersebut akan menjadi milik umum, tetapi ada pula yang setelah habis masa perlindungannya dapat diperpanjang lagi, misalnya hak merek.

#### 2. Bersifat Eksklusif dan Mutlak

Paten yang bersifat eksklusif dan mutlak ini maksudnya hak tersebut dapat dipertahankan terhadap siapapun. Pemilik hak dapat menuntut terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh siapapun. Pemilik atau pemegang Paten mempunyai suatu hak monopoli, yaitu pemilik atau pemegang hak dapat mempergunakan haknya dengan melarang siapapun tanpa persetujuannya untuk membuat ciptaan atau temuan ataupun menggunakannya

#### 3.Sifat Paten Paten Bersifat Terbuka

Yang artinya segala hal yang berkaitan dengan invensi tersebut harus diuraikan dalam sebuah dokumen yang disebut spesifikasi paten yang dilampirkan dalam sebuah dokumen bersamaan dengan permohonan paten.

1. Memberikan Perlindungan Hukum atas setiap karya intelektual di bidang teknologi, sehingga terjamin hak kepemilikan pemegang paten. <sup>33</sup>

2. Mewujudkan iklim yang lebih baik bagi kegiatan invensi di bidang teknologi, sebab teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan nasional secara umum dan khususnya di sektor industri,

---

<sup>32</sup> OK.Saidin *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004) hlm 366-367

<sup>33</sup>Harsono Adisumarto, *Hak Milik Intelektual, Khususnya Hak Cipta*, (Jakarta: CV. Akademika Pressindo, 1990), hlm. 13



3. Memberikan insentif bagi para inventor dalam melakukan inovasi baru melalui hak eksklusif atas invensi yang dihasilkannya.

4.<sup>34</sup>Sarana pengungkapan terbuka mengenai informasi teknologi terkini yang dipatenkan, sehingga masyarakat dapatmemanfaatkannya untuk penyempurnaan dan pengembangan teknologi lebihlanjut.

## 5. Jenis Jenis Paten

<sup>35</sup>Pada prinsipnya paten dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu paten(biasa) dan paten sederhana (*petty patents atau utility models*). Paten (biasa)adalah paten memenuhi persyaratan penemuan yang dapat diberikanpaten, yaitu syarat kebaruan (novelty), mengandung langkah inventif dandapat diberikan dalam bidang industri. <sup>36</sup>Penemuan yang demikian inibiasanya didahului dengan kegiatan riset dan pengembangan yang intensif.Adapun paten sederhana berdasarkan Pasal 6 UU <sup>37</sup>Paten adalah patenyang diberikan terhadap penemuan berupa produk atau alat yang barudan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan bentuk, konfigurasi,konstruksi atau komponennya. <sup>38</sup>Menurut penjelasan Pasal 6 UU Paten,paten sederhana hanya diberikan untuk invensi yang berupa alat atauproduk yang bukan sekedar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memilikifungsi atau kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya danbersifat kasat mata atau berwujud (tangible). Adapun invensi yang sufatnyatidak kasat mata (intangible) seperti metode atau proses, tidak dapatdiberikan paten sederhana.

---

<sup>34</sup>Drs. Muhamad Djumhana dan, R Djubaedillah, Hak Milik Intelektual (sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia), Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2003, hal.122.

<sup>35</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

<sup>36</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

<sup>37</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

<sup>38</sup> Pasal 6 UU Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten

<sup>39</sup>Dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001, paten dapat dibedakan dalam 2 (dua) jenis, yaitu :

1. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya contohnya seperti proses membuat Tinta, Produk Baru Sepeda Motor atau Mobil, menciptakan aplikasi baru yang bias dipakai. proses, mesin, dan barang yang diproduksi dan digunakan. Proses mencakup algoritma, metode bisnis, sebagian besar perangkat lunak (software), teknik medis, teknik olahraga dan semacamnya

Bentuk Paten

1. Teknologi rumit
  2. Invensi produk dan proses
  3. Persyaratan materiil yang harus baru, ada langkahnya
  4. Pemeriksaan substantif dikatakan lolos, apabila invensi memenuhi Pasal 2, 3, 5, 7 UUP;
  5. Untuk melakukan pemeriksaan substantif harus mengajukan permohonan pemeriksaan substantif;
  6. Dapat dimintakan lisensi wajib;
  7. Jangka waktu perlindungan 20 tahun sejak tanggal penerimaan. Langkah inventif dan diterapkan dalam industri serta tidak termasuk invensi dalam Pasal 7
2. <sup>40</sup>Paten Sederhana adalah setiap invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan oleh bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau

---

<sup>39</sup> Undang Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten

<sup>40</sup>Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110

komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk paten sederhana.

<sup>41</sup>Penemuan dalam paten sederhana itu biasanya berupa peralatan yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mesin pembuat bakso, alat pematang kelapa, pemecah kulit kopi, pemipil jagung, dan perontok gabah

Sedangkan Paten Sederhana

1. Teknologi lebih sederhana ditekankan pada fungsi praktis

2. Produk/kasat mata (produk)

3. Syarat materiil paten sederhana adalah baru dan dapat diterapkan dalam industri;

4. Pemeriksaan substantif hanya meliputi, nilai kebaruan dan dapat diterapkan dalam industri

5. Untuk melakukan pemeriksaan substantif dapat dilakukan dengan bersamaan dengan pengajuan permohonan atau paling lama 6 bulan sejak tanggal penerimaan; dan

6. Tidak dapat dimintakan lisensi wajib; dan

7. Jangka waktu perlindungan 10 tahun sejak tanggal penerimaan.

<sup>42</sup>Paten biasa diberikan untuk Invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri.

Sedangkan paten sederhana diberikan untuk setiap Invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri.

<sup>43</sup>Sebuah paten sederhana diberikan untuk Invensi yang berupa produk yang bukan sekadar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memiliki fungsi/kegunaan yang lebih praktis daripada

---

<sup>41</sup> Prof. Tim Lindsey, et al., ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183

<sup>42</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110

Invensi sebelumnya yang disebabkan bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau komponennya yang mencakup alat, barang, mesin, komposisi, formula, penggunaan, senyawa, atau sistem. Paten sederhana juga diberikan untuk Invensi yang berupa proses atau metode yang baru.

<sup>44</sup>Kesimpulan dari paten sederhana ini yaitu, sebuah temuan merupakan pengembangan dari temuan sebelumnya yang sudah ada namun memiliki fungsi yang lebih praktis. Utamanya, temuan ini bisa memberikan kemudahan dalam hal penggunaan, misalnya dalam desain sebuah telepon genggam. Paten sederhana ini bisa berupa temuan desain yang lebih ramping dan tipis sehingga mudah dibawa-bawa dibanding temuan sebelumnya.

hak eksklusif yang melekat pada pemegang paten diatur dalam Pasal 19 UUP yang meliputi hak-hak sebagai berikut<sup>45</sup>

1. Pemegang Paten memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Paten yang dimilikinya dan untuk melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya:

a.dalam hal Paten-produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi Paten Meliputi membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi Paten.sepertimesin pembuat bakso, alat pamarut kelapa, pemecah kulit kopi, pemipil jagung, danperontok gabah

b.dalam hal Paten-proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.Menggunakan proses

---

<sup>43</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>44</sup>*Ibid*

<sup>45</sup>Pasal 19 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016

produksi yang diberi paten untuk membuat barang dan tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam paten produk, proses, mesin, dan barang yang diproduksi dan digunakan. Proses mencakup algoritma, metode bisnis, sebagian besar perangkat lunak (software), teknik medis, teknik olahraga dan semacamnya

<sup>46</sup>2. Larangan menggunakan proses produksi yang diberi Paten sebagaimana dimaksud pada ayat 1 huruf b, hanya berlaku terhadap impor produk yang semata-mata dihasilkan dari penggunaan proses yang diberi perlindungan Paten

3.<sup>47</sup> Dalam hal untuk kepentingan pendidikan, penelitian, percobaan, atau analisis, larangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dapat dikecualikan sepanjang tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pemegang Paten dan tidak bersifat komersial.

## **6. Tujuan dan Manfaat Paten**

<sup>48</sup>Tujuan dari hak paten, yaitu:

1. Memberikan Perlindungan Hukum atas setiap karya intelektual di bidang teknologi, sehingga terjamin hak kepemilikan pemegang paten.
2. Mewujudkan iklim yang lebih baik bagi kegiatan invensi di bidang teknologi, sebab teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan nasional secara umum dan khususnya di sektor industri,
3. Memberikan insentif bagi para inventor dalam melakukan inovasi baru melalui hak eksklusif atas invensi yang dihasilkannya.

---

<sup>46</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116.

<sup>47</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2003, hal.122.

<sup>48</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

4. Sarana pengungkapan terbuka mengenai informasi teknologi terkini yang dipatenkan, sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya untuk penyempurnaan dan pengembangan teknologi lebih lanjut.

<sup>49</sup>Manfaat paten

1. Hak eksklusif yang diberikan pada seorang inventor
2. Kepastian hukum akan Invensi yang telah dia daftarkan
3. Insentif terhadap suatu kreasi teknologi yang baru dan dapat dikembangkan lagi
4. Posisi pasar yang kuat dan unggul dari produk yang lain
5. Meningkatkan daya saing akan produk produk lain dan siap untuk dipasarkan
6. Kesempatan lisensi atas invensi yang telah ia Patenkan
7. Mendorong investasi (FDI)
8. Katalis transfer teknologi
9. Strategi perencanaan perdagangan dan industry yang baik dan terukur

<sup>50</sup>Manfaat informasi paten:

1. Solusi masalah teknologi yang tidak akan muncul lagi dikarenakan hasil dari invensi sudah mendapatkan perlindungan hukum seperti Pendaftaran aplikasi baru
2. Mencari teknologi alternatif dan sumbernya adanya teknologi baru yang lebih cepat dan unggul dari yang sudah ada
3. Efisiensi, menghindari duplikasi kegiatan lama dan lelet

---

<sup>50</sup>*Ibid*

4. Menghindari pelanggaran paten
5. Eksploitasi paten-paten yang kadaluarsa dan tidak diperbaharui
6. Eksploitasi paten-paten asing yang tidak terdaftar di Indonesia
7. Melihat tren teknolog
8. Kemungkinan menjadi lisensor

Adapun Tujuan dari Paten itu Menurut OK. Saidin<sup>51</sup> adalah bahwa Paten merupakan hak eksklusif yang diberikan Negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi selama waktu yang telah ditentukan oleh Undang Undang yang bermanfaat sebagai langkah inventif yaitu pemikiran kreatif yang lebih maju dari hasil invensi invensi sebelumnya. Dimana langkah baru itu tidak dapat diduga sebelumnya oleh seorang ahli atau awam.

Suatu invensi harus mempunyai dua ciri khas yaitu : harus inventif, yaitu sebagai hasil daya kreasi dan harus nyata bedanya dengan yang sudah ada, dan invensinya harus dapat diterapkan dalam bidang industri dan teknologi. Yang artinya tidak hanya dalam teori akan tetapi dapat diproduksi atau digunakan dengan tujuan praktis dan mempunyai kegunaan bagi peningkatan kesejahteraan umat manusia.

## **B. Gambaran Umum Tentang Invensi**

### **1. Pengertian Invensi**

<sup>52</sup>Setelah banyak membahas terkait pengertian paten, dapat dilihat bahwasannya dalam paten tidak lepas dari dua istilah yaitu invensi dan inventor. Invensi adalah hasil karya intelektual seseorang, yang berbentuk produk atau proses

---

<sup>51</sup>OK.Saidin *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004) hlm 380-381

<sup>52</sup>Ahmad Zen Umar Purba, *Perjanjian TRIPs dan Beberapa Isu Strategis*, (Bandung: PT. Alumni, 2011), hlm. 49

untuk menghasilkan sesuatu yang memenuhi syarat yang berguna bagi masyarakat, yang dapat dilindungi atau diberi paten.<sup>53</sup>Selain itu dalam UUP dalam Pasal 1 ayat (2) disebutkan pengertian invensi adalah:“ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.”

Dari pengertian tersebut dapat diambil salah satu unsur penting dari invensi yaitu bahwa invensi merupakan sesuatu yang sebelum dihasilkan belum ada dan kemudian menjadi ada melalui karya inventor.<sup>54</sup>Suatu invensi yang diberikan hak paten sifatnya menjadi terbuka untuk diketahui oleh umum. Meskipun sifatnya menjadi terbuka untuk umum bukan berarti setiap orang bisa mempraktekkan invensi tersebut secara bebas, akan tetapi harus atas izin dari inventor lah suatu invensi dapat didayagunakan oleh orang lain.<sup>55</sup>Namun ketika jangka waktu perlindungan paten telah habis, maka secara otomatis invensi menjadi milik umum tanpa ada hak lagi bagi inventor. Diharapkan dengan begitu masyarakat lain mampu mengembangkan lebih lanjut teknologi dari invensi tersebut.

Istilah invensi merupakan hal yang menarik karena faktanya istilah ini baru digunakan pada revisi undang-undang paten yang ketiga yaitu Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten. Dalam UUP sebelumnya (Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1989 Dan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1997) istilah yang digunakan adalah penemuan. Alasan digantinya istilah penemuan dengan istilah invensi adalah dikarenakan dalam bahasa Indonesia penemuan memiliki banyak pengertian. Padahal yang dimaksud penemuan dalam paten adalah penemuan terhadap sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya yang dalam bahasa Inggris sering disebut dengan istilah invention. Selain itu juga untuk membedakan istilah penemuan di

---

<sup>53</sup>Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten

<sup>54</sup>Tomi Suryo Utomo, *HKI di Era Global Sebuah Kajian Kontemporer*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 111-113.

<sup>55</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24



bidang hukum terutama paten dengan penemuan pada umumnya.<sup>56</sup> Invensi berasal dari sebuah ide yang berisi pemecahan masalah.

Secara umum, proses kegiatan kreatif untuk mewujudkan ide kedalam suatu invensi yang dapat dipatenkan dapat dilakukan melalui beberapa cara, diantaranya<sup>57</sup> :

### 1. Eksplorasi Invensi

Ide yang muncul dalam benak manusia ditujukan untuk mempermudah kehidupann sehari-hari. Memperhatikan ide tersebut untuk kemudian<sup>58</sup> dikembangkan merupakan tahapan penting untuk menghasilkan suatu invensi yang bermanfaat. Bahkan dalam proses mengubah ide menjadi invensi, terkadang ditemukan beberapa permasalahan baru dan cara untuk menyelesaikannya. Contohnya Teori belajar, Mode pakaian, Mode Rambut, cara mengolah sampah/limbah rumah tangga menjadi barang yang bermanfaat, dll

### 2. Pengembangan Invensi

<sup>59</sup>Pengembangan invensi dapat dilakukan dengan cara melakukan sebuah penelitian yang mendukung Produk-produk invensi dan karya inovasi telah menjadi perdagangan yang menarik dalam membesarkan ekonomi dan kemajuan perusahaan industri teknologi. Produk teknologi bernilai komersial yang dihasilkan di Indonesia, masih sangatlah kecil dan kurang bersaing. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya hasil penemuan teknologi yang dikomersialkan, hanya sekitar 15% paten HKI hasil lembaga penelitian

---

<sup>56</sup> Tomi Suryo Utomo, *HKI di Era Global Sebuah Kajian Kontemporer*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 114.

<sup>57</sup> *Ibid*

<sup>58</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

<sup>59</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alurni, 2006, hal.183.

pemerintah yang telah dikomersialkan dan diindustrikan. Produk HKI yang bernilai komersial harus memiliki syarat utama yaitu : produk teknologi yang merupakan produk penemuan baru atau lain dari yang lain (novelties), dan dapat diindustrikan.<sup>60</sup>Perkembangan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar di dalam perkembangan dan kesiapan suatu negara khususnya dalam menghadapi persaingan global saat sekarang ini contohnya Hukum Gravitasi Newton adalah invensi yang muncul dari pengamatan visual terhadap buah apel yang jatuh dan bulan yang mengorbit bumi. Invensi memberikan kontribusi terhadap dunia ilmu pengetahuan (invensi), Einstein menemukan teori relativitas dengan cara ‘membayangkan’ apa yang terjadi seandainya berjalan bersama cahaya (invensi), Bell menemukan telepon dari ide yang dituliskannya pada secarik amplop bekas. Berdasarkan amplop itu Bell mendapatkan hak paten telepon (inovasi).

### 3. Penguasaan Invensi

Apabila suatu invensi telah dipatenkan, bukan berarti invensi tersebut sudah tidak dapat lagi dikembangkan. Meneliti secara rinci dan mencari kekurangan dari suatu invensi yang ada dapat dijadikan alat untuk mendapatkan paten yang lain. Tentu saja nantinya harus memasukkan cara-cara baru yang telah ditemukan kedalam invensi untuk menguasai invensi tersebut.

Sebuah invensi diciptakan berdasarkan sebuah teknologi yang telah diketahui (conventional technology) dan diinspirasi oleh keperluan untuk menyelesaikan atau mengatasi sebuah masalah yang tidak dapat dilakukan oleh teknologi konvensional. Inventor dalam memperoleh haknya harus melalui permohonan pendaftaran invensi terlebih dahulu. Hal tersebut juga diatur dalam Pasal 24 ayat (1) UUP. Sistem pendaftaran paten di Indonesia menganut sistem first to file yang berarti siapa yang pertama kali mendaftarkan. Kemudian dalam Pasal 24 ayat (2) UUP dijelaskan lebih lanjut bahwa

---

<sup>60</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

permohonan paten harus diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia kepada Direktorat Jenderal HKI contohnya motor, mobil, dinding, cat, tv, kulkas dll.

## 2. Prinsip Prinsip Invensi

Pada umumnya ada 3 prinsip prinsip pokok sebuah Invensi yaitu<sup>61</sup> :

a. Invensi harus memenuhi syarat syarat untuk diberi hak atas paten menurut Undang Undang Paten Hak eksklusif berarti bahwa hak yang bersifat khusus. Kekhususannya terletak pada kontrol hak yang hanya ada di tangan pemegang paten. Konsekuensinya, pihak yang tidak berhak tidak boleh menjalankan hak eksklusif tersebut. hak eksklusif yang melekat pada pemegang paten diatur dalam Pasal 19 UUP yang meliputi hak-hak sebagai berikut

### 1. Paten prooduk

Meliputi membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi Paten.

### 2. Paten proses

---

<sup>61</sup>Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116.

Menggunakan proses produksi yang diberi paten untuk membuat barang dan tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam paten produk.

b. Invensi baru harus mengandung sifat kebaruan. Invensi (invention) merupakan penemuan sesuatu yang benar-benar baru dengan kata lain penemuan tersebut memang belum ada sebelumnya, yang kemudian diadakan suatu hasil kreasi baru. merupakan <sup>62</sup>“alat bisnis yang kuat” bagi perusahaan untuk memperoleh hak eksklusivitas atas produk atau proses yang baru, membentuk posisi dalam pasar dengan kuat dan menghasilkan pendapatan tambahan melalui lisensi. <sup>63</sup>Sebuah produk yang bersifat kompleks (seperti sebuah kamera, telepon genggam, atau sebuah mobil) menggabungkan sejumlah temuan yang meliputi beberapa paten, yang mungkin saja dimiliki oleh pemegang paten yang berbeda. <sup>64</sup>Dalam jargon paten, suatu invensi biasanya didefinisikan sebagai suatu cara yang baru dan inventif atas masalah-masalah teknis. Hal tersebut berhubungan dengan kreasi yang secara umum merupakan alat, produk, metode atau proses yang baru atau mungkin hanya berupa penambahan terhadap produk atau proses yang terkenal. <sup>65</sup>Semata-mata menemukan hal-hal yang sudah ada di alam secara umum tidak termasuk atau digolongkan sebagai sebuah invensi; jumlah yang memadai dari kepintaran manusia, kreativitas dan nilai inventif harus dimasukkan. Sementara itu sebagian besar invensi pada masa sekarang ini, merupakan hasil dari usaha-usaha yang nyata dan merupakan proses investasi jangka panjang dalam riset dan pengembangan (R&D), banyak penambahan-penambahan teknis yang sederhana dan tidak mahal, dan juga dampak dari nilai pasar yang tinggi, telah memberikan pemasukan dan keuntungan yang signifikan kepada inventor dan perusahaan yang bersangkutan. Padanan istilah teknologi yang diungkapkan sebelumnya adalah state of the art atau prior art, yang mencakup baik berupa literatur Paten maupun bukan literatur Paten.

---

<sup>62</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

<sup>63</sup> *Ibid*

<sup>64</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

<sup>65</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

<sup>66</sup>Yang dimaksud dengan tidak sama adalah bukan sekadar beda, tetapi harus dilihat sama atau tidak samanya fungsi ciri teknis (features) Invensi tersebut dengan ciri teknis Invensi sebelumnya

c. Invensi harus mengandung unsur menemukan sesuatu yang bersifat kemajuan dariapa yang telah diketahui Apabila suatu invensi telah dipatenkan, bukan berarti invensi tersebut sudah tidak dapat lagi dikembangkan. Meneliti secara rinci dan mencari kekurangan dari suatu invensi yang ada dapat dijadikan alat untuk mendapatkan paten yang lain. Tentu saja nantinya harus memasukkan cara-cara baru yang telah ditemukan kedalam invensi untuk menguasai invensi tersebut.

<sup>67</sup>Sebuah invensi diciptakan berdasarkan sebuah teknologi yang telah diketahui (conventional technology) dan diinspirasi oleh keperluan untuk menyelesaikan atau mengatasi sebuah masalah yang tidak dapat dilakukan oleh teknologi konvensional Inventor dalam memperoleh haknya harus melalui permohonan pendaftaran invensi terlebih dahulu. <sup>68</sup>Hal tersebut juga diatur dalam Pasal 24 ayat (1) UUP. Sistem pendaftaran paten di Indonesia menganut sistem first to file yang berarti siapa yang pertama kali mendaftarkan. Kemudian dalam Pasal 24 ayat (2) UUP dijelaskan lebih lanjut bahwa permohonan paten harus diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia kepada Direktorat Jenderal HKI contohnya motor, mobil, dinding, cat, tv, kulkas dll.

### **3. Syarat Syarat Invensi**

<sup>69</sup>Indonesia telah mengeluarkan aturan hukum baru untuk perlindungan Hak Paten yaitu Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten (“UU Paten”). Akan tetapi, aturan mengenai invensi yang tidak dapat diberi hak paten tidak mengalami perubahan jika

---

<sup>66</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183

<sup>67</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116

<sup>68</sup> Pasal 24 Undang Undang Nomor 13 Tahun 2016

<sup>69</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

dibandingkan dengan undang-undang yang sebelumnya yaitu Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Tidak semua invensi dapat dilindungi Paten. Hanya invensi yang memenuhi syarat yang dapat dimintakan perlindungan Paten. Agar mendapatkan perlindungan paten, suatu invensi harus memenuhi persyaratan sebagaimana diatur dalam Pasal 3 ayat (1) jo. Pasal 2 huruf a UU Paten, yaitu<sup>70</sup>:

1. Invensi yang baru;

Yang dimaksud dengan invensi yang baru bukanlah dari tidak ada menjadi ada, akan tetapi jika pada Tanggal Penerimaan invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang telah pernah diungkap atau didaftarkan sebelumnya. "Tidak sama" adalah bukan sekadar beda, tetapi harus dilihat sama atau tidak sama dari fungsi ciri teknis (features) Invensi tersebut dibanding fungsi ciri teknis Invensi sebelumnya.<sup>71</sup> Padanan istilah teknologi yang diungkapkan sebelumnya adalah state of the art atau prior art, yang mencakup literatur Paten dan bukan literatur Paten. Misalnya permohonan invensi pasta gigi yang satu berbeda dengan pasta gigi yang lain.

2. Mengandung langkah inventif;

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

---

<sup>70</sup>Pasal 3 Undang Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten

<sup>71</sup>Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116.

<sup>72</sup>Yang dimaksud dengan "hal yang tidak dapat diduga sebelumnya (non-obvious)", misal Permohonan Paten sikat gigi dengan kepala sikatnya bisa dilepas sehingga dapat dipasang dengan kepala pisau cukur sehingga dapat difungsikan untuk mencukur. Invensi ini tidak dapat diduga oleh orang yang ahli di bidangnya.

### 3. Dapat diterapkan dalam industri.

Invensi dapat diterapkan dalam industri jika Invensi tersebut dapat dilaksanakan dalam industri sebagaimana diuraikan dalam Permohonan. Invensi berupa produk yang dapat diterapkan dalam industri harus mampu dibuat secara berulang-ulang (secara massal) dengan kualitas yang sama, sedangkan jika Invensi berupa proses maka proses tersebut harus mampu dijalankan atau digunakan dalam praktik misalnya : permohonan invensi sepeda motor ataupun mobil

Sedangkan invensi yang tidak dapat diberi Paten, meliputi<sup>73</sup>:

- a. proses atau produk yang pengumuman, penggunaan, atau pelaksanaannya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, 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;
- d. makhluk hidup, kecuali jasad renik; atau
- e. proses biologis yang esensial untuk memproduksi tanaman atau hewan, kecuali proses nonbiologis atau proses mikrobiologis.

---

<sup>72</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

<sup>73</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

Dalam menentukan apakah suatu invensi dapat dikatakan baru atau tidak undang-undang merumuskan secara negatif. Artinya secara limitatif diukur dari segi kapan invensi tidak dianggap baru. Suatu invensi baru, jika pada tanggal permohonan invensi tidak sama dengan invensi yang diungkap sebelumnya. Teknologi yang diungkapkan sebelumnya 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 seseorang ahli untuk melaksanakan invensi sebelum<sup>74</sup>

#### 1. Tanggal Penerimaan

Yang dimaksud dengan invensi yang baru bukanlah dari tidak ada menjadi ada, akan tetapi jika pada Tanggal Penerimaan invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang telah pernah diungkap atau didaftarkan sebelumnya.<sup>75</sup> "Tidak sama" adalah bukan sekadar beda, tetapi harus dilihat sama atau tidak sama dari fungsi ciri teknis (features) invensi tersebut dibanding fungsi ciri teknis invensi sebelumnya. Padanan istilah teknologi yang diungkapkan sebelumnya adalah state of the art atau prior art, yang mencakup literatur Paten dan bukan literatur Paten. Misalnya permohonan invensi pasta gigi yang satu berbeda dengan pasta gigi yang lain.

#### 2. Tanggal prioritas

Batasan teknologi yang diungkapkan mencakup dokumen permohonan yang diajukan di Indonesia yang dipublikasi pada atau setelah tanggal penerimaan yang pemeriksaan *substantif* sedang dilakukan.<sup>76</sup> Selanjutnya invensi tidak dianggap telah diumumkan jika dalam jangka waktu paling lama 6 bulan sebelum tanggal penerimaan :

---

<sup>74</sup>OK.Saidin *Aspek Hukum HKI (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004) hlm 366-367

<sup>75</sup>Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

<sup>76</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alurni, 2006, hal.183.



1. Invensi tersebut telah dipertunjukkan dalam suatu pameran internasional di Indonesia atau di Luar Negeri secara Resmi
2. Invensi tersebut telah digunakan di Indonesia oleh Inventor dalam rangka percobaan dengan tujuan penelitian dan pengembangan
3. Invensi juga tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu 12 bulan sebelum tanggal penerimaan

Kemudian syarat mengandung langkah inventif dijelaskan dalam Pasal 2 ayat 2 UUP No. 13 Tahun 2016. Menurut pasal ini, penemuan mengandung langkah inventif, jika penemuan tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian di bidang teknik dan tidak diduga sebelumnya.

#### **4. Manfaat dan Tujuan Invensi**

Tujuan dari Invensi yaitu<sup>77</sup>:

1. Memberikan Perlindungan Hukum atas setiap karya intelektual di bidang teknologi, sehingga terjamin hak kepemilikan pemegang paten. Contoh pendaftaran invensi di bidang produk
2. Mewujudkan iklim yang lebih baik bagi kegiatan invensi di bidang teknologi, sebab teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan nasional secara umum dan khususnya di sektor industri, misalnya teknologi baru pada HP
3. Memberikan insentif bagi para inventor dalam melakukan inovasi baru melalui hak eksklusif atas invensi yang dihasilkannya. Misalnya waktu bagi inventor dalam membuat invensi baru

---

<sup>77</sup>Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116

4. Sarana pengungkapan terbuka mengenai informasi teknologi terkini yang dipatenkan, sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya untuk penyempurnaan dan pengembangan teknologi lebih lanjut. Misalnya sarana tempat dalam membuat invensi harus dipatenkan agar diketahui masyarakat dan dapat dimanfaatkan

#### Manfaat Invensi<sup>78</sup>

1. Hak eksklusif yang diberikan pada seorang inventor misalnya perlindungan hukum bagi produk pasta gigi
2. Kepastian hukum akan Invensi misalnya yang telah dia daftarkan pastinya paten dan hasil invensi telah dilindungi selama 20 tahun
3. Insentif terhadap suatu kreasi teknologi yang baru dan dapat dikembangkan lagi misalnya kreasi teknologi baru hp dari yang 3G menjadi 4G dan dapat berkembang lagi sesuai zaman
4. Posisi pasar yang kuat dan unggul dari produk yang lain misalnya lokasi pemasaran barang harus mencakup hal yang luas dan banyak diminati masyarakat
5. <sup>79</sup>Meningkatkan daya saing akan produk produk lain dan siap untuk dipasarkan misalnya ada persaingan produk barang antara teknologi motor Yamaha dengan Honda
6. Kesempatan lisensi atas invensi yang telah ia Patenkan misalnya bluecore merupakan teknologi Yamaha yang telah mendapat lisesnsi dari HKI
7. Mendorong investasi (FDI) Misalnya terbukanya invenstasi bagi seorang inventor dalam hal pengembangan invensi tersebut sehingga membuat invensi semakin maju

---

<sup>78</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>79</sup>Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110

8. Katalis transfer teknologi misalnya perpaduan teknologi yang lama dengan baru seperti Yamaha bluecore dengan YM Jet FI
9. Strategi perencanaan perdagangan dan industry yang baik dan terukur misalnya strategi perencanaan dan perdagangannya terukur dan mendunia sehingga dapat dipakai semua masyarakat

Manfaat informasi invensi<sup>80</sup>

1. Solusi masalah teknologi yang tidak akan muncul lagi dikarenakan hasil dari invensi sudah mendapatkan perlindungan hukum seperti Pendaftaran aplikasi baru
2. Mencari teknologi alternatif dan sumbernya adanya teknologi baru yang lebih cepat dan unggul dari yang sudah ada
3. Efisiensi, menghindari duplikasi kegiatan lama dan lelet
4. Menghindari pelanggaran paten
5. Eksploitasi paten-paten yang kadaluarsa dan tidak diperbaharui
6. Eksploitasi paten-paten asing yang tidak terdaftar di Indonesia
7. Melihat tren teknolog
8. Kemungkinan menjadi lisensor

Adapun Tujuan dan manfaat invensi tersebut adalah bahwa Paten merupakan hak eksklusif yang diberikan Negara kepada inventor<sup>81</sup> atas hasil invensinya di bidang teknologi selama waktu yang telah ditentukan oleh Undang Undang yang bermanfaat sebagai langkah inventif yaitu pemikiran kreatif yang lebih maju dari hasil invensi invensi

---

<sup>80</sup> Ibid

<sup>81</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116

sebelumnya. Dimana langkah baru itu tidak dapat diduga sebelumnya oleh seorang ahli atau awam.<sup>82</sup>

Suatu invensi harus mempunyai dua ciri khas yaitu : harus inventif, yaitu sebagai hasil daya kreasi dan harus nyata bedanya dengan yang sudah ada, dan invensinya harus dapat diterapkan dalam bidang industri dan teknologi.<sup>83</sup> Yang artinya tidak hanya dalam teori akan tetapi dapat diproduksi atau digunakan dengan tujuan praktis dan mempunyai kegunaan bagi peningkatan kesejahteraan umat manusia.

### **C. Kreativitas Di bidang Teknologi Produk**

#### **1. Pengertian Kreativitas di bidang Teknologi Produk**

<sup>84</sup>Seiring perkembangan dan pesatnya persaingan dalam produk menuntut inventor untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan produk atau jasa yang dimilikinya dalam rangka menyelaraskan kebutuhan konsumen yang semakin beragam dan tanpa batas.<sup>85</sup> Memasuki abad 21 sebagian besar “*futurist*” menyebutkan bahwa perusahaan semakin lama cenderung semakin bertambah ramping. Itu dimaksudkan agar perusahaan dapat bekerja secara lebih efisien dan fleksibel, sehingga dapat mengikuti setiap *boptimal*. Terlebih lagi pada kondisi pasar yang terpilah-pilah menurut Alfin Tofler, pasar masal telah terpecah dan berubah menjadi pasar kecil menuntut berbagai spesialisasi model, warna, jenis produk, ukuran dan sebagainya. Dari situlah tercipta era persaingan bebas.

---

<sup>82</sup>Ahmad Zen Umar Purba, *Perjanjian TRIPs dan Beberapa Isu Strategis*, (Bandung: PT. Alumni, 2011), hlm. 49

<sup>83</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>84</sup>Drs. Muhamad Djumhana dan, R Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2003, hal.122.

<sup>85</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

<sup>86</sup>Oleh karena itu untuk mengantisipasi era persaingan perdagangan bebas tersebut, banyak perusahaan di Indonesia baik yang berskala besar, menengah maupun yang berskala kecil mulai menata ulang strategi persaingannya dengan melakukan kajian terhadap tujuan strategik perusahaan yang didasarkan atas kebutuhan pasar baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional, dan juga melakukan evaluasi yang intens (terus menerus secara mendalam) terhadap kompetensi internal perusahaan itu sendiri, termasuk dalam hal ini melakukan penilaian kinerja pemasaran.

<sup>87</sup>Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertanding dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat

<sup>88</sup>Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan melakukan hal-hal yang kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan Negara terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna.

---

<sup>86</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116.

<sup>87</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal. 186

<sup>88</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

Kreativitas itu muncul dari orang yang sering menggunakan otak kanannya karena kecenderungan untuk berpikir berbeda dengan orang lain.<sup>89</sup>Jelas bahwa kreativitas adalah faktor penting untuk melewati kegagalan demi kegagalan yang berujung pada penciptaan semangat kewirausahaan yang tinggi. Kreativitas adalah :

1. Bukan semata-mata memecahkan masalah tetapi menciptakan sesuatu yang orisinal, lebih baik, dan pemecahan masalah yang kreatif.
2. Menggunakan cara yang berbeda dari orang lain lakukan.
3. Tanpa kreativitas, tidak ada penemuan
4. Kemampuan utama dan dasar menjadi wirausahawan yang sukses.

<sup>90</sup>Teknologi diartikan suatu komposisi cara terdiri atas keterampilan merancang dan melaksanakan, terutama memerlukan panca indra, ketrampilan yang berencana seperti mengerjakan data, rancang bangun, teknologi mesin dan produk.

Meliputi setiap cara pengalihan hak hak teknologi baik yang berbentuk hak milik maupun tidak, tidak mempersoalkan bentuk hukum cara pengalihannya termasuk transaksi teknologi yang dilakukan sebagian atau seluruh perusahaan yang bagian dari saham dimiliki orang asing.<sup>91</sup>

Adapaun kreativitas di bidang Teknologi diartikan sebagai beriku<sup>92</sup>t :

1. Seluruh pengetahuan, pengalaman, dan Keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat, suatu produk, produk teknologi ataupun teknologi perusahaan tersebut. Misalnya ide

---

<sup>89</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

<sup>90</sup>Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>91</sup>*Ibid*

<sup>92</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116.

seorang inventor dalam membuat teknologi baru seperti jam baterai menjadi jam kalkulator menjadi jam digital menjadi jam bisa video call

2. Diartikan sebagai kumpulan atau gabungan unsur unsur yang mencakup peralatan mesin mesin proses paten dan juga pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan peralatan, mesin produksi, dan sebagainya untuk mendapatkan hasil tertentu baik berupa barang maupun jasa. Seperti dongkrak mesin babat sawah mesin penggiling padi

3. Penggunaan ilmu pengetahuan untuk sesuai dengan kebutuhan manusia penggunaan ilmu pengetahuan yang semakin canggih dan pesat sesuai perkembangan zaman yang ada dan siap dipakai sesuai kebutuhan yang ada misalnya pengetahuan computer sesuai zaman yang ada

4. Ilmu tentang penerapan ilmu pengetahuan adanya penerapan ilmu sehingga menjadi sebuah ide yang dapat dipakai dalam penerapannya misalnya Produk pakaian pakaian serta tas yang dipakai sampai saat ini.

<sup>93</sup>Kutipan diatas pokok persoalan pada defenisi teknologi dan juga kreativitas teknologi saja, sedangkan bentuk hukum apakah berbentuk hak milik atau tidak tidak terlalu penting. Yang penting bahwa kreativitas teknologi meliputi setiap cara pengalihan hak hak yang lahir dari sebuah invensi di bidang teknologi.

## **2. Prinsip Prinsip Kreativitas di bidang Teknologi**

<sup>94</sup>Kebiasaan berinisiatif akan melahirkan kreatifitas (daya cipta) setelah itu melahirkan inovasi Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (start up), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (creative), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (opportunity), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (risk bearing) dan

---

<sup>93</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24

<sup>94</sup> Normin S. Pakpahan, et all, *Kamus Hukum Ekonomi ELIPS*, Jakarta, Elips, 2000, hal. 126.

kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya. Kemauan dan kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan terutama untuk:

a. Melakukan proses/ teknik baru (*the new technic*) proses yang dilakukan itu masih baru dan berbeda dengan proses lama dan bukan hanya memperbaharui proses lama menjadi baru. <sup>95</sup>Proses ini digunakan dalam pemikiran ide ide kreatif untuk dituangkan dalam pemecahan kreatifitas di bidang Paten misalnya ide baru dalam transportasi umum yang lebih efisien dan fleksibel

b. Menghasilkan produk atau baru (*the new product or new service*), adanya produk dan ide terbaru dan tidak sama dengan yang lama dan merupakan produk yang hasil invensi seorang inventor dalam memperbaiki kekurangan invensi yang lama namun tidak memperbaharuiya melainkan membuat produk yang baru. Misalnya produk jam tangan dan kereta setiap tahun pasti mengeluarkan teknologi terbarunya

c. Menghasilkan nilai tambah baru (*the new value added*), produk yang baru memiliki nilai harga yang baru dan bertambah besar dan memiliki nilai pasar dengan jangkauan yang besar.. misalnya produk telah keluar pasti memiliki nilai tambah yang besar dan harga yang melonjak tinggi

d. Merintis usaha baru (*new businesses*), yang mengacu pada pasar , usaha baru yang sesuai dengan pasar namun tetap dengan produk baru tapi tidak memperbaharui melainkan membuat produk yang baru misalnya usaha yang baru sesuai dengan pasar yang ada

<sup>96</sup>Berpikir kreatif harus memiliki dasar pola kreatif. Hal ini dapat membantu memecahkan pola permasalahan guna menemukan solusinya. Berpikir kreatif memiliki banyak manfaat bagi kita dalam berwirausaha. Kegunaan pola pikir kreatif adalah<sup>97</sup> :

---

<sup>95</sup> Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116.

<sup>96</sup> Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

<sup>97</sup> Prof.Lindsey, et all, ed., op.Cit,hal.3



1. Menemukan gagasan, ide, peluang, dan inspirasi baru dan sesuai dengan perkembangan kreativitas
2. Mengubah masalah atau kesulitan dan kegagalan menjadi sebuah pemikiran yang cemerlang untuk langkah selanjutnya.
3. Menemukan solusi yang inovatif dan tidak berbelit belit namun dapat memecahkan kreativitas yang ada
4. Menemukan suatu kejadian yang belum pernah atau yang pernah ada menjadi sebuah penemuan baru
5. Menemukan teknologi baru dan berbeda dari yang lain dan harus didaftarkan agar memiliki perlindungan hukum yang ada
6. Mengubah keterbatasan yang ada sebelumnya menjadi sebuah kekuatan atau keunggulan

Kreatifitas dapat terbentuk dari beberapa sumber, yaitu<sup>98</sup>

a. Imajinasi dan ide

Berdasarkan fungsinya, kapasitas mental manusia dapat di kelompokkan menjadi empat bagian, yaitu absorptive, retentive, reasoning, creative. Imajinasi yang kreatif merupakan kekuatan yang tidak terbatas, misalnya meskipun seseorang yang hampir tidak pernah keluar rumah tetapi dengan menggunakan imajinasinya ia dapat melalang buana ke dunia sekitar.

b. Sifat Proses kreatif

Kreatifitas adalah suatu proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Setiap orang Kreatif pada tingkat tertentu. Orang mempunyai kemampuan dan bakat dalam bidang

---

<sup>98</sup>Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

tertentu dapat lebih kreatif dari pada orang lain. <sup>99</sup>Hal yang sama juga dialami oleh orang yang dilatih dan dikembangkan dalam suatu lingkungan yang mendukung pengembangan Kreativitas, mereka diajari untuk berfikir dan bertindak secara kreatif.

<sup>100</sup>Patent merupakan cabang dari HAKI yang focus pada perlindungan invensi di bidang teknologi, seperti teknologi mesin, listrik, obat-obatan pertanian dan lain-lain. Adapun yang menjadi prinsip-prinsipnya adalah :

1. Kebaruan teknologi merupakan ciri mutlak invensi
2. tidak sama dengan teknologi yang diungkap sebelumnya
3. Padanan istilah teknologi yang diungkapkan mencakup keadaan yang luas yaitu termasuk produk, proses, dan informasi.
4. Produk teknologi tersebut harus mampu dibuat secara berulang-ulang dengan kualitas yang sama

### **3. Syarat-Syarat Kreativitas di Bidang Teknologi Produk**

<sup>101</sup>Dalam era ekonomi pengetahuan seperti sekarang ini, kekuatan ide atau gagasan kreatif tidak bisa dianggap main-main. Tak kurang dari pakar inovasi ternama James Canton (2007) mengemukakan bahwa 1/3 dari PDB global saat ini berasal dari apa yang disebut industri kreatif. Selain itu, industri kreatif dianggap sebagai industri masa depan yang dapat menopang dunia kala terhantam oleh krisis global akibat pergerakan liar instrumen-instrumen kertas investasi rumit seperti instrumen sekuritas dan derivatif.

---

<sup>99</sup> Prof. Tim Lindsey, et al., ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

<sup>100</sup> Muhamad Djumhana dan, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan, Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti 2003, hal.110.

<sup>101</sup> Prof. Tim Lindsey, et al., ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung, P.T. Alumni, 2006, hal.183.

<sup>102</sup>Maka itu, kehadiran dari apa yang dinamakan pusat-pusat industri kreatif sejatinya merupakan hal yang niscaya. Sebab, kreativitas memang seyogianya tidak diperlakukan sebagai kelebihan ilham semata. Sebaliknya, kreativitas harus dikelola dan dilembagakan, seperti lewat format pusat industri kreatif, agar lebih terarah dan lebih berdayaguna. Singkat kata, supaya efektif.

a. Tiga T

<sup>103</sup>Oleh karena itu, sudah saatnya bagi Indonesia untuk mulai berupaya membangun kantong-kantong pusat industri atau ekonomi kreatif di negeri ini. Namun, supaya proyek pusat industri kreatif ini tidak terjerumus menjadi proyek mercusuar belaka, kita sebelumnya harus mencamkan pendapat teoretikus inovasi termasyhur Richard Florida. Dalam bukunya, *The Rise of Creative Class* (2004), Florida mengatakan bahwa inovasi atau kreativitas dalam satu wilayah hanya bisa tumbuh subur atau eksplosif apabila wilayah itu memiliki tiga T toleransi, teknologi, dan sumber daya manusia berbakat

<sup>104</sup>Berdasarkan ini, satu proyek pusat industri kreatif mesti memperhatikan tiga aspek. Pertama, toleransi. Maksudnya, wilayah tempat pusat industri kreatif itu akan didirikan harus memiliki karakteristik komunitas yang toleran terhadap ide-ide yang baru, berbeda, dan bahkan kontroversial. Karena itu, lokasi yang cocok adalah tempat yang karakteristik masyarakatnya tidak homogen, baik dari segi suku, agama, ras, golongan, atau pemikiran. Dengan lokasi semacam ini, risiko intoleransi dapat diminimalkan dan potensi toleransi dimaksimalkan.

b. teknologi.

---

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> Drs. Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual(Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003, hal.116.

<sup>104</sup>Drs. Muhamad Dirts dan, R Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2003, hal.12

<sup>105</sup>Pusat industri kreatif itu idealnya memiliki teknologi penunjang untuk membantu perwujudan ide-ide kreatif menjadi satu produk konkret yang bisa dilempar ke pasar demi mencetak laba besar. Karenanya, perlu dipikirkan stimulasi demi mendatangkan teknologi yang dibutuhkan. Misalnya saja, apabila ada teknologi yang tak bisa diproduksi oleh industri dalam negeri dan harus diimpor, pemerintah dapat memberikan insentif bebas bea masuk (import duty) bagi teknologi yang akan digunakan di pusat atau kawasan industri kreatif. Insentif seperti ini tentu meringankan beban serta menggairahkan para perusahaan kreatif yang beroperasi di kawasan tersebut.

<sup>106</sup>Ketiga, talenta atau sumber daya manusia (SDM). Satu pusat industri kreatif mesti memiliki SDM berbakat unggul dan memiliki beragam pikiran cemerlang dari berbagai bidang ilmu. Sebab, dalam era globalisasi dewasa ini pengkhususan ilmu menjadi kabur. Sebagaimana diungkapkan Frans Johansson dalam *Medici Effect* (2007), abad ke-21 adalah eranya pemikiran titik-temu (intersectional) di mana pertemuan dari berbagai arus pemikiran gemilang akan bermuara pada satu cetusan inovasi yang luar biasa.

<sup>107</sup>Dari perspektif ini, sebagai contoh, industri film tidak hanya membutuhkan SDM-SDM lulusan sekolah film semata, tapi juga membutuhkan SDM-SDM dari bidang lain, seperti sejarah untuk membantu akurasi skenario misalnya. Oleh sebab itu, pusat industri kreatif yang akan didirikan sebaiknya terdiri dari industri-industri yang mempekerjakan SDM yang heterogen demi tercapainya titik-temu inovasi yang dahsyat. Misalnya saja, ada satu cabang Indonesia dari perusahaan digital global terkemuka yang mempekerjakan banyak orang dari disiplin humaniora demi memberikan perspektif yang lebih manusiawi terhadap produk mereka yang serba otomatis! Nah, tipe-tipe perusahaan semacam inilah yang wajib diundang masuk untuk menghuni pusat industri kreatif yang bakal berdiri.

---

<sup>105</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

<sup>106</sup> Normin S. Pakpahan, et al, *Kamus Hukum Ekonomi ELIPS*, Jakarta, Elips, 2000, hal. 126.

<sup>107</sup> Muhamad Djumhana dan, R.Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hal. 116

### c. Belajar dari Amerika

<sup>108</sup>Selanjutnya, untuk merealisasikan ikhtiar pembangunan industri kreatif itu secara lebih mantap, kita bisa belajar dari Amerika Serikat. Di negara Abang Sam itu, para pemerintah negara bagiannya menjalankan sejumlah langkah konkret demi membantu industri-industri kreatif. Satu, hampir setiap negara bagian memberikan insentif pajak dan lahan murah bagi pengembangan perusahaan-perusahaan teknologi kreatif dan inovatif. Juga, negara-negara bagian di sana juga mendirikan satu pendanaan untuk meluncurkan dan mengembangkan perusahaan-perusahaan dimaksud.

<sup>109</sup>Dua, hampir setiap negara bagian mengucurkan dana kepada konsorsium industri-universitas yang mengincar industri dan teknologi spesifik. Sebagai contoh, negara bagian New York bersama perusahaan-perusahaan swasta telah menginvestasikan \$4,5 miliar untuk nanoteknologi. Tiga, pemerintah AS merancang kurikulum baru untuk universitas dan bahkan sekolah menengah untuk melatih teknisi dan karyawan siap pakai bagi industri yang dibidik. Alasan utamanya, menciptakan lapangan pekerjaan sekaligus memberikan sumbangan pemikiran-pemikiran beragam demi melahirkan pemikiran titik-temu yang inovatif itu tadi.

<sup>110</sup>Terakhir, beberapa negara bagian AS bahkan mengalokasikan subsidi langsung untuk bisnis prioritas. Misalnya, negara bagian Tennessee bersama DuPont berinvestasi pada produsen bahan bakar nabati (BBN/bio-fuel), sementara New Mexico memberikan pinjaman bebas-bunga untuk film yang diproduksi di sana.

Sebuah invensi diciptakan berdasarkan sebuah teknologi yang telah diketahui oleh keperluan untuk menyelesaikan masalah yang tidak dapat dilakukan teknologi konvensional. Inventor dalam memperoleh haknya harus melalui permohonan pendaftaran

---

<sup>108</sup>Prof. Tim Lindsey, et all, ed., *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* Bandung, P.T Alumni, 2006, hal.186.

<sup>109</sup> Suyud Margono dan Amir Angkasa. *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Jakarta : Grasindo, 2003, hal 24.

<sup>110</sup>*Ibid*

invensi terlebih dahulu.<sup>111</sup> Hal tersebut diatur dalam pasal 24 ayat 1 Undang Undang Paten. Sistem pendaftaran menganut *system first to file* yang berarti siapa yang pertama kali mendaftarkan. Kemudian dalam Pasal 24 ayat 2 dijelaskan lebih lanjut bahwa permohonan Paten diajukan secara tertulis dalam Bahasa Indonesia kepada Direktorat Jendral HAKI<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Pasal 24 ayat 1 & 2 Undang Undang No 13 Tahun 2016

<sup>112</sup> Harsono Adisumarto, *Hak Milik Intelektual, Khususnya Hak Cipta*, (Jakarta: CV. Akademika Pressindo, 1990), hlm. 13

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam proposal agar tidak mengambang. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Perlindungan hukum terhadap invensi yang dituangkan dalam pemecahan kreativitas di bidang teknologi produk di PT. Yamaha
2. Apa Faktor penghambat invensi kreativitas di bidang teknologi produk

#### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, yaitu suatu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti secara langsung dan ditambah dengan menelaah pustaka guna mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

##### **1. Pendekatan Yuridis Normatif**

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama, menelaah hal yang bersifat teoritis yang menyangkut asas asas hukum, konsepsi hukum, pandangan dan doktrin doktrin hukum, peraturan dan system hukum dengan menggunakan data sekunder, diantaranya asas, kaidah, norma, dan aturan aturan hukum yang terdapat dalam peraturan perundang undangan dan peraturan lainnya. Dengan mempelajari buku buku, peraturan perundang undangan dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian ini yang dibahas dalam skripsi ini.

## **2. Pendekatan Yuridis Empiris**

Meneliti dan mengumpulkandata yang diperoleh secara langsung melalui peneliti sehingga memperoleh kejelasan dan pemahaman dari permasalahan dalam penelitian ini berdasarkan realitas yang ada dengan menggunakan wawancara dengan responden yang berhubungan dengan penelitian dalam skripsi ini.

## **C. Sumber Bahan Hukum**

### **1. Bahan Hukum Primer**

Bahan Hukum Primer merupakan bahan hukum, yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang undangan, risalah dalam pembuatan peraturan perundang undangan. Bahan hukum primer adalah turun langsung kelapangan dengan melakukan wawancara kepada Kepala Bagian PT. Yamaha

### **2. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan Hukum Sekunder adalah bahan hukum yang bersumber dari bahan bahan kepustakaan. Bahan Hukum Sekunder dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. Bahan Hukum Primer : bahan bahan hukum yang erat kaitannya atau mengikat yakni : Undang Undang No. 13 Tahun 2016
- b. Bahan Hukum Sekunder : bahan bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer yakni : berupa buku buku yang merupakan tulisan tulisan atau karya karya akademik, ilmuan, atau praktis hukum berupa artikel hukum yang telah diseminarkan yang berkaitan dengan penulisan
- c. Bahan Hukum Tersier : bahan bahan hukum yang memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan sekunder berupa kamus hukum dan kamus besar bahasa Indonesia

## **D. Teknik Analisa**



Berdasarkan dengan rumusan permasalahan dan pembahasan atas permasalahan digunakan dalam bentuk primer maupun dalam bentuk data sekunder dan dianalisis secara kualitatif kemudian diajukan secara deskriptif dengan cara menjelaskan dan menggambarkan sesuai permasalahan yang terkait dengan penulisan proposal ini sehingga hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan mampu memberikan gambaran secara jelas.

## **E. Data**

### **1. Data Primer**

Data Primer adalah data yang diperoleh peneliti melalui studi lapangan untuk mendapatkan data langsung dari responden yang merupakan objek penelitian dengan cara mengajukan kuisioner atau data kumulatif kepada pegawai

### **2. Data Sekunder**

Data Sekunder adalah data yang diperoleh peneliti melalui penelitian kepustakaan guna mendapat landasan teoritis berupa pendapat, tulisan para ahli atau pihak pihak lain yang berwenang dan juga untuk memperoleh informasi baik dalam bentuk ketentuan formal maupun data melalui naskah resmi yang ada berupa bacaan relevan dengan materi yang sedang diteliti.

## **F. Sumber Data**

**1. Sumber Data Primer :** Undang Undang Nomor 13 Tahun 2016

### **2. Sumber Data Sekunder**

Berupa buku buku yang merupakan tulisan tulisan atau karya akademi, ilmuwan, atau praktisi hukum berupa artikel hukum yang telah diseminarkan yang berkaitan dengan penulisan dan Jurnal Hukum

### **3. Sumber Data Tersier**

Bahan Bahan yang memberikan petunjuk terhadap bahan bahan hukum primer dan sekunder berupa kamus hukum dan kamus besar bahasa Indonesia

### **G. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini digunakan yaitu metode pengumpulan data kualitatif, yaitu survey secara langsung ke lapangan dan wawancara dengan Kepala Bagian PT. Yamaha dan Pendekatan Kepustakaan yaitu dengan menjelajahi, menganalisa, perundang undangan, Literatur berupa Buku, artiikel yang terkait dengan topik skripsi ini.