

PERATURAN PERUNDANGAN TENTANG HKI (KHUSUSNYA UU HAK CIPTA DAN UU DESAIN INDUSTRI DAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF)

**Oleh :
Ida Bagus Radendra Suastama¹**

ABSTRAK

Ekonomi kreatif menjadi sebuah istilah yang semakin populer akhir-akhir ini. Pihak-pihak yang memiliki kewenangan dalam pemerintahan maupun berbagai elemen di masyarakat semakin sering mendengar dan mengatakan terminologi tersebut, yang sekaligus merupakan salah satu indikator bahwa terdapat upaya untuk mengembangkan dan mengoptimalkan gagasan atau konsepsi ekonomi kreatif ini menjadi salah satu ekonomi yang bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa ini.

Dalam diskusi dengan komunitas animasi di Yogyakarta beberapa waktu lalu (11 Juni 2014), Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) mengakui bahwa tantangan industri animasi Indonesia yang terbesar adalah : pembiayaan, akses pasar, dan perlindungan HAKI. Riset ini membahas persoalan HAKI (HKI) dalam kaitannya dengan pengembangan Ekonomi Kreatif dengan rumusan permasalahan : (1) Adakah dan ketentuan manakah dalam UU HKI yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif ? ; (2) Apa yang perlu dilakukan dalam penyempurnaan dan penegakan hukum HKI untuk mengoptimalkan perlindungan dan kepastian bagi para pelaku ekonomi kreatif ?

Landasan teori penelitian ini adalah Teori Utilitarianisme Hukum dan Teori Iklim Investasi. Adapun metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif melalui pelaksanaan riset kepustakaan dengan sumber data utama berupa bahan hukum primer yakni undang-undang (khususnya Undang-undang Hak Cipta dan UU Desain Industri).

Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa : (1) Terdapat ketentuan yang memadai di dalam UU Hak Cipta (UU Nomor 19 Tahun 2002) dan UU Desain Industri (UU Nomor 31 Tahun 2000) yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif. Adapun ketentuan tersebut meliputi pasal-pasal berikut : Pasal 5, 7, 10, 12, 56, dan 62 ayat 1 Undang-Undang hak Cipta. Demikian pula dalam Undang-Undang Desain Industri terdapat ketentuan yang memadai yaitu

¹ Dosen STIMI Handayani Denpasar

dalam Pasal 2, 3, 5, 7, 10, 12, 31, 32, 40, dan 46 Undang-Undang Desain Industri. (2) Dalam rangka penyempurnaan dan penegakan hukum HKI, perlu dipertimbangkan penyempurnaan mengenai hal-hal berikut ini : ketentuan umum atau definisi dari berbagai istilah / konsep / pengertian yang diatur atau dipergunakan dalam undang-undang tersebut, lingkup ciptaan dan desain industri yang dilindungi, tatacara penyelesaian sengketa yang cepat efektif sederhana, tatacara penegakan hukum yang juga cepat efektif sederhana dan tentu berkeadilan (baik dari segi prosedur / hukum acara maupun dari segi ketentuan materiil / substantif hukum). Khusus terkait penegakan hukum HKI dalam hubungan dengan ekonomi kreatif, perlu pengawasan lebih melekat oleh pihak berwenang terhadap proses dan lembaga penegakan hukum HKI agar lebih menjamin kepastian dan perlindungan hukum bagi seluruh warganegara, utamanya yang berkecimpung dalam ekonomi kreatif.

Kata kunci : *Hak Kekayaan Intelektual (HKI), Hak Cipta, Hak Desain Industri, Ekonomi Kreatif.*

ABSTRACT

Creative Economy has become a more popular term recently. Either they who has authorities in government or they who represent various elements in society are getting more familiar in listening and saying this term, which could be regarded as an indicator that there is an effort to develop and optimise the idea or the conception of Creative Economy to be one of the useful / meaningful economic sector for the society and for Indonesia.

In a discussion with the animation community in Yogyakarta some weeks ago (11 June 2014), the minister of tourism and creative economy said that there are some big challenges in animation industry in Indonesia, they are : financing, market access, and protection of HKI (Intellectual Property Rights = IPR) . This research is dealing with IPR issue in relation with “creative economy” development in Indonesia. The problems formulation of this research are : (1) Are there any and which ones are (if any) the clauses / provisions of the Indonesian Laws regarding IPR that promoting the development of creative economy ? ; (2) What measures are needed to be taken in revising and enforcing the laws of IPR to optimise the protection and certainty to the actors of creative economy ?

The theoretical bases of this research are the theory of Legal Utilitarianism and the theory of Investment / Business Climate. The research approach conducted hereto is Qualitative Research by performance of library researches with the primary legal materials (in the form of Laws (Undang-Undang), especially The Laws regarding Copyrights and The Laws regarding Industrial Design Rights) as the main data source of this research,

This research has come to the conclusions : (1) There are adequate provisions/norms/ clauses in The Laws regarding Hak Cipta and The Laws regarding Desain Industri which support the development of creative economy in Indonesia. Said clauses are provided in the articles 5, 7, 10, 12, 56, dan 62 ayat 1 of UU Hak Cipta and articles 2, 3, 5, 7, 10, 12, 31, 32, 40, dan 46 of UU Desain Industri ; (2) In order to revise and enforce the Laws regarding IPR, some following issues / provisions are necessary to be considered for revisions : the definitions of the terms used therein (in the Laws / Undang-Undang), the scope or the extent of “creations” and or “designs” that are protected by the said Laws, the procedures of dispute settlements which are short - effective - simple, also the procedures of law enforcement that are short simple effective and of course, fair too (not only the procedure but also the substantive norms). In relation with the law enforcement, the supervisory function by the authorities should be more intensified toward the law enforcement process and institutions in order to provide more certainty and protection to all citizens, mainly the actors of creative economy.

Keywords : *Intellectual Property Rights, Copy Rights, Industrial Design Rights, Creative Economy.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Mari Elka Pangestu membuka *Focus Group Discussion* (FGD) dalam rangka menyusun Rencana Pengembangan Subsektor Ekonomi Kreatif Nasional 2015-2019 di Balairung Soesilo Soedarman, Gedung Sapta Pesona Jakarta, kantor Kementerian Parekraf, tanggal 11 Juni 2014 lalu (www.parekraf.go.id , 2014 a). Menparekraf mengatakan, ekonomi kreatif merupakan sektor penggerak yang dapat menciptakan daya saing bagi. Oleh karena itu, untuk mempercepat pengembangan ekonomi kreatif lima tahun ke depan (2015-2019) perlu disusun rencana pengembangan masing-masing subsektor ekonomi kreatif dengan melibatkan seluruh *stakeholder* ekonomi kreatif (pelaku/praktisi, akademisi, komunitas maupun instansi terkait). Subsektor ekonomi kreatif yang dimaksud, yaitu: 1) Arsitektur; 2) Desain; 3) Film, Video & Fotografi; 4) Kuliner; 5) Kerajinan; 6) Mode; 7) Musik; 8) Penerbitan dan Percetakan; 9) Permainan Interaktif; 10) Periklanan; 11) Riset dan Pengembangan; 12) Seni Rupa; 13) Seni Pertunjukan; 14) Teknologi Informasi; dan 15) Televisi dan Radio (www.parekraf.go.id , 2014 a).

Menteri mengatakan bahwa FGD akan merumuskan kerangka strategis (visi, misi, tujuan, sasaran, indikator, target, arah kebijakan, dan strategi) dan kerangka kerja (indikasi program dan kegiatan) pengembangan subsektor ekonomi kreatif dalam lima tahun mendatang (2015-2019). Mari Pangestu menjelaskan, bahwa dalam FGD pertama dan kedua, pemangku kepentingan telah bersama-sama mempertajam pemahamannya dalam mendefinisikan setiap subsektor dan memahami ekosistem dan peta industri setiap subsektor. Hal ini menjadi bekal bagi pemangku

kepentingan untuk memahami kondisi setiap subsektor di Indonesia saat ini dan kondisi yang berkembang di tingkat global. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas perencanaan yang akan dihasilkan nantinya (www.parekraf.go.id , 2014 a).

Mari Pangestu menekankan tujuh isu strategis yang menjadi potensi maupun tantangan yang perlu mendapatkan perhatian para pemangku kepentingan dalam pengembangan ekonomi kreatif, yaitu: (1) Ketersediaan sumber daya kreatif yang profesional dan kompetitif; (2) Ketersediaan sumber daya alam yang berkualitas, beragam, dan kompetitif; dan sumber daya budaya yang mudah diakses; (3) Industri yang berdaya saing, tumbuh, dan beragam; (4) Ketersediaan pembiayaan; (5) Perluasan pasar bagi karya kreatif; (6) Ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang sesuai dan kompetitif; dan (7) Kelembagaan yang mendukung (www.parekraf.go.id , 2014 a).

Fokus pengembangan subsektor ekonomi kreatif pada periode 2015-2019 adalah peningkatan daya saing industri kreatif via pemanfaatan iptek, pengembangan kreatifitas, dan kelembagaan. Ditargetkan kontribusi PDB ekonomi kreatif hingga 8-9% dengan syarat pertumbuhan minimal 7-9%, dimana saat ini ekonomi kreatif telah berkontribusi 7% dengan tingkat pertumbuhan 5,76%. Selain itu, tingkat partisipasi tenaga kerja industri kreatif juga ditargetkan mencapai 11-12% dari total tenaga kerja nasional, dimana saat ini ekonomi kreatif telah berkontribusi sebesar 10,7%, dan selain itu akan didorong penciptaan kota kreatif dan ruang publik bagi masyarakat di seluruh wilayah Indonesia (www.parekraf.go.id , 2014 a).

Menparekraf juga diberitakan melakukan kunjungan kerja melihat pengembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta melihat perkembangan ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya (EKSB) dan ekonomi kreatif berbasis media, desain dan IPTEK (EKMDI) (www.parekraf.go.id , 2014 b). Dalam perekonomian dunia yang melamban dan perlunya diversifikasi ekonomi berbasis padat karya, industri kreatif dapat menjadi sumber pertumbuhan dan daya saing. Pertumbuhan ekonomi kreatif rata-rata tahun 2013 adalah 5,78% (lebih tinggi dari pertumbuhan nasional 5,76%), kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional sebesar Rp 641,8 triliun atau mencapai 7% PDB nasional, serta menciptakan 11,9 juta lapangan kerja atau 10,7% tenaga kerja nasional dan membuka 5,4 juta usaha atau 9,7% dari jumlah usaha nasional yang sebagian besar adalah UMKM.

Sumbangan devisa diperkirakan US\$ 10 milyar. Yang tidak kalah penting adalah nilai tambah yang diperoleh dari industri kreatif dan dampak langsung yang dirasakan langsung oleh komunitas setempat. (www.parekraf.go.id , 2014 b). Dalam kunjungan Selasa dan Rabu (10-11 Juni 2014), Menparekraf mengunjungi pusat pengembangan ekonomi kreatif yang telah berhasil mengembangkan karya kreatif yang memberi nilai tambah tinggi serta mampu menembus pasar global seperti sekolah animasi STMIKAMIKOM dimana juga ada usaha kreatif didalam kampus yaitu salah satunya studio animasi MSV Pictures, *ArtJog* dan perusahaan eksportir kriya *Out of Asia* (OOA). Yogyakarta merupakan model sebuah daerah (provinsi) yang berhasil mengembangkan potensi ekonomi kreatif, menciptakan lapangan pekerjaan, meningkatkan

kualitas hidup dan mengangkat nama Yogyakarta dan Indonesia di dunia, kata Menteri. Pelajaran penting keberhasilan Yogyakarta adalah kolaborasi 4 pelaku utama ekosistem kreatif yaitu : komunitas kreatif, institusi pendidikan / para ahli, industri, dan pemerintah,” kata Mari (www.parekraf.go.id , 2014 b).

Industri animasi mulai menembus pasar global. Di Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, Menteri Mari Pangestu sempat berdiskusi dengan ketua STMIK AMIKOM dan Komisaris Utama PT MSV Pictures, serta perwakilan komunitas animasi Yogyakarta yang tergabung dalam Jogja Animation. Mari Pangestu juga menyaksikan jasa kreatif film animasi yang dibuat PT MSV Pictures serta meninjau studio dan produksi animasi PT MSV Pictures yang berlokasi di kampus. Beberapa unit usaha yang berada di kampus telah berhasil mendapat order untuk berbagai aplikasi termasuk untuk memperbaiki kualitas hidup seperti aplikasi untuk kaum tunarunggu dan autis (www.parekraf.go.id , 2014 b). Yang membanggakan adalah sedang dipersiapkannya dua film animasi layar lebar untuk pasar global, “*Battle of Surabaya*” mengenai 10 Nopember 1945 dan “*Fire and Ice*” yang berbasis filosofi dan cerita Jawa. *Trailer* film “*Battle of Surabaya*” telah mendapat 2 penghargaan, yaitu *People Choice Award* dalam *International Movie Trailer Festival* (California, USA) dan *Nominator Foreign Animated Film* dan *Golden Trailer Festival*. Yang menarik adalah bahwa *Fire and Ice* menggunakan sutradara dan editor skenario dari Hollywood, Tristan Strange dan Robert Pawloski (www.parekraf.go.id , 2014 b).

Diharapkan dengan beredarnya film animasi *Battle of Surabaya* dan *Fire and Ice* akan menjadi sumber pemasukan devisa, mengingat kedua film ini mempunyai potensi nilai yang tinggi dengan estimasi nilai masing-masing US\$ 10-20 juta dan US\$ 20-30 jika didistribusikan secara internasional. Sebagai perbandingan tahun lalu, Walt Disney memasarkan film animasi paling rendah seharga US\$ 81 juta dan paling tinggi dengan film *Frozen* senilai US\$ 1,17 milyar atau setara Rp 13 triliun. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Profesor Suyanto menambahkan : potensi film animasi layar lebar, dapat mengalahkan penjualan pesawat terbang buatan PTDI (C212-400 *The Multipurpose Aircraft* : US\$ 7.3 juta (pesawat sipil 24 penumpang), US\$ 7.8 juta (pesawat militer 24 penumpang), CN235 : US\$ 21.5 juta. Dan penjualan *merchandise*, publikasi dan hak kekayaan intelektual dari karakter film animasi akan berlanjut setelah film beredar (www.parekraf.go.id , 2014 b). Contoh yang luar biasa adalah *Mickey Mouse* yang sudah “berusia” 90 tahun dan masih menghasilkan nilai ekonomi. Mari Pangestu juga berharap jika film animasi layar lebar berhasil akan mengangkat Indonesia karena latar cerita Indonesia punya muatan lokal menarik sehingga akan menyumbang kepada pencitraan mengenai Indonesia dan meningkatkan kunjungan ke Indonesia (www.parekraf.go.id , 2014 b).

Dalam diskusi dengan komunitas animasi diakui tantangan industri animasi Indonesia terbesar adalah pembiayaan, akses pasar atau *channeling* produksi, dan **perlindungan HAKI** (www.parekraf.go.id , 2014 b). Namun diakui juga bahwa banyak potensi dari keterkaitan antar industri kreatif seperti misalnya komik, animasi dan *games* belum terkoordinasi optimal. Pemerintah dalam hal ini beberapa Kementerian terkait akan berupaya membantu

fasilitasi termasuk untuk jaringan pasar global dengan keikutsertaan di Festival dan Pameran Film Animasi serta membuka pintu ke distributor internasional. Pemerintah bersama-sama semua *stakeholders* juga tengah menyusun rencana aksi untuk pengembangan industri kreatif secara menyeluruh, dan khusus untuk animasi agar ekosistem dan iklim kondusif pengembangan industri kreatif dapat terwujud.

Menparekraf juga menyambut baik kerjasama Pemerintah Daerah Yogyakarta dan *Jogja Animation* dalam penyediaan merk kolektif untuk karya para animator Yogyakarta. Fasilitasi pemberian **hak kekayaan intelektual** ini oleh Balai Bisnis Daerah Istimewa Yogyakarta membantu menjawab salah satu tantangan industri kreatif khususnya animasi dalam hal pengakuan hak kekayaan intelektual. Industri animasi masuk dalam subsektor teknologi informasi. Tahun 2013, subsektor teknologi informasi berkontribusi sebesar Rp 10 T pada PDB nasional dengan pertumbuhan tinggi, mencapai 8,24%. Subsektor teknologi informasi juga menyerap lebih dari 69 ribu tenaga kerja dengan lebih dari 8700 unit lapangan usaha. Konsumsi rumah tangga akan karya subsektor teknologi informasi juga cukup tinggi yaitu mencapai Rp 8,5 T dengan pertumbuhan mencapai 10% pada tahun 2013.

Dalam suatu berita mengenai ekonomi kreatif (www.parekraf.go.id, 2014 c) antara lain disebutkan : Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Parekraf) Mari Elka Pangestu mengatakan pengembangan ekonomi kreatif masih menemui beberapa kendala, meskipun potensi yang bisa diraup dari sektor tersebut sangat besar. Selama beberapa tahun mengerjakan ekonomi kreatif, kita memiliki estimasi bahwa sektor tersebut berkontribusi sebesar tujuh persen dari perekonomian nasional, yang terbagi dalam 15 sektor, kata Mari Elka Pengestu saat berbincang dengan wartawan di Solo. Mari Elka mengatakan, dari 15 sektor pada industri kreatif tersebut, tiga sektor utama paling besar adalah industri kuliner, fashion dan kerajinan. Sementara untuk sektor lainnya masih terbilang kecil namun memiliki pertumbuhan tinggi khususnya sektor teknologi informasi.

Memang ada kendala, dan tiap sektor memiliki perbedaan akan tetapi semua menghadapi isu strategis seperti sulitnya akses ke bahan baku / sumber daya, akses terhadap teknologi, akses pembiayaan, serta akses pasar, termasuk jaringan ke internasional, dan iklim yang kondusif untuk mendukung industri kreatif, termasuk soal perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI), adanya insentif, keberpihakan pemerintah, dan soal sumber daya manusia, “ ujar Mari Elka (www.parekraf.go.id, 2014 c). Menurut dia, sesungguhnya Indonesia memiliki keuntungan jauh lebih besar jika dibandingkan negara-negara seperti Singapura dan Malaysia khususnya jika dikaitkan dengan pasar dalam negeri yang besar dan kuat. Potensi pasar dalam negeri sangat besar, keberuntungan ini yang tidak dimiliki Malaysia dan Singapura,” kata Mari Elka.

Kemenparekraf telah memiliki rencana jangka panjang dan menengah terkait Pengembangan Subsektor Kreatif Nasional 2015-2019, meliputi **15 sektor** yakni : arsitektur, desain, film video dan fotografi, kuliner, kerajinan, mode, musik, penerbitan dan percetakan, permainan interaktif, periklanan, riset dan pengembangan, seni rupa, seni pertunjukan, teknologi informasi, dan

televisi serta radio. Ekonomi kreatif merupakan sektor strategis dalam pembangunan depan, karena ekonomi kreatif berkontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional yakni sebesar tujuh persen PDB Nasional. Juga menyerap 11,8 juta tenaga kerja atau 10,72 persen dari total tenaga kerja nasional, menciptakan 5,4 juta usaha atau sekitar 9,68 persen dari total jumlah usaha secara nasional, serta berkontribusi terhadap devisa negara sebesar Rp119 triliun atau sebesar 5,72 persen dari total ekspor nasional. Pada tahun 2013 pertumbuhan ekonomi kreatif mencapai 5,76 persen atau lebih dari pertumbuhan ekonomi nasional (yang besarnya 5,74 persen). (dari www.parekraf.go.id , 2014 c).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah dan ketentuan manakah dalam UU HKI yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif ?
2. Apa yang perlu dilakukan dalam penyempurnaan dan penegakan hukum HKI untuk mengoptimalkan perlindungan dan kepastian bagi para pelaku ekonomi kreatif ?

II. KONSEP

Dalam penelitian ini dipergunakan beberapa konsep berikut ini yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut. Yang dimaksud dengan Peraturan Perundangan tentang HAKI adalah semua peraturan dan perundang-undangan yang mengatur tentang Hak Kekayaan Intelektual (HAKI atau HKI) yang dalam hal penelitian ini dibatasi meliputi : Undang-undang (UU) nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman; UU nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang ; UU nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri ; UU nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain tata Letak Sirkuit Terpadu ; UU nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten ; UU nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek ; dan UU nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Dengan demikian maka yang dimaksud dengan UU Desain Industri dalam penelitian ini adalah UU nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, sedangkan yang dimaksud dengan UU Hak Cipta dalam penelitian ini adalah UU nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Adapun yang dimaksud dengan Ekonomi Kreatif dalam penelitian ini adalah seluruh asas, prinsip, konsep, aktifitas, aturan, dan persoalan yang berada dalam lingkup dan/atau berkaitan dengan Ekonomi Kreatif, yakni ekonomi yang mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan kreatifitas manusia, baik sebagai individu maupun kelompok, dalam masyarakatnya dalam aktifitasnya menciptakan, merancang, menghasilkan, memperdagangkan, atau melakukan tindakan lainnya atas barang dan atau jasa tersebut. Dalam penelitian ini lingkup Ekonomi Kreatif dibatasi meliputi sektor-sektor berikut (**15 sektor**) yakni : arsitektur, desain, film video dan fotografi, kuliner, kerajinan, mode, musik, penerbitan dan percetakan, permainan interaktif,

periklanan, riset dan pengembangan, seni rupa, seni pertunjukan, teknologi informasi, televisi dan radio.

III. LANDASAN TEORI

Teori yang menjadi landasan teoretik penelitian ini adalah : Teori di bidang Hukum (termasuk Hukum Bisnis, tentunya) yang lazim disebut sebagai Teori (Aliran) Utilitarianisme yang secara singkatnya menyatakan bahwa Tujuan Hukum adalah memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi sebanyak-banyaknya orang (anggota masyarakat). Selain teori tersebut, riset ini dilandasi pula oleh sebuah teori / asumsi dalam bidang Ekonomi yang lazim disebut sebagai teori/asumsi tentang hubungan antara kepastian hukum dan iklim investasi / iklim dunia usaha, yang secara sederhananya dinyatakan bahwa semakin tinggi tingkat kepastian hukum maka semakin baik iklim investasi/usaha, semakin tinggi ketidak-pastian hukum maka semakin tidak menarik pula iklim investasi / iklim usaha di suatu negara / daerah.

IV. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Panjaitan (2003; Dalam Harjono, 2007) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi investasi di Indonesia: 1. Faktor politik, faktor ini sangat berpengaruh terhadap iklim usaha yang kondusif. Kondisi politik yang kurang stabil dan tidak menentu dapat berpengaruh pada menurunnya keairahan investasi.; 2. Faktor ekonomi, faktor politik dan faktor ekonomi sangatlah saling terkait dan saling mempengaruhi. Kondisi ekonomi yang mengkhawatirkan akan berdampak pada kekhawatiran para investor untuk berinvestasi. Sebagai bagian dari ekonomi, kebijakan fiskal dan moneter sangat mempengaruhi minat investasi.; 3. Faktor hukum, hal ini berkaitan dengan perlindungan yang diberikan oleh pemerintah bagi kegiatan investasi. Sistem hukum harus menciptakan kepastian, keadilan dan efisiensi.

Sedangkan menurut Harjono (2007), faktor yang mempengaruhi investasi suatu negara terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu faktor dalam negeri dan faktor luar negeri. Faktor dalam negeri dijelaskan lebih lanjut antara lain : 1). Stabilitas politik dan ekonomi, 2). Kebijakan dalam bentuk misalnya deregulasi dan debirokrasi, 3). Pembebasan dan pelonggaran terhadap beberapa pajak (insentif), 4). Tersedianya sumber daya alam yang melimpah, 5). Iklim dan letak geografis serta kebudayaan dan keindahan alam, 6). Sumber daya manusia dengan upah yang cukup kompetitif (Harjono, 2007), sedangkan beberapa faktor luar negeri yang mempengaruhi kondisi investasi di dalam negeri, antara lain : apresiasi mata uang dari negara asal investasi dan faktor tenaga kerja dan kesediaan sumberdaya alam.

Dari tinjauan terhadap tulisan di atas, dapat dilihat dengan jelas bahwa terdapat hubungan antara bidang hukum dengan bidang usaha / investasi, dengan mana pemikiran itu dijadikan dasar konseptual dalam penelitian ini. Kemudian selain itu, dasar konseptual yang dijadikan perspektif dalam penelitian ini adalah suatu pemikiran dalam filsafat hukum mengenai tujuan hukum yang lazim disebut sebagai Aliran / Mazhab Utilitarianisme Hukum, sebagaimana telah

disinggung sekilas dalam landasan teori di atas, bahwa di dalam semua buku ilmu hukum dan/ atau filsafat hukum, pemikiran ini pasti disinggung dan dibahas meskipun hanya secara ringkas, oleh karena itu tidak perlu disebutkan di dalam buku mana saja teori ini dapat dibaca, karena dapat dikatakan dapat ditemukan di semua buku / tulisan hukum yang membahas teori hukum / filsafat hukum. Namun sebagai sekadar contoh dapat dilihat dalam buku ini (Fuady, 2005).

V. METODE PENELITIAN

Mengacu pada model pengklasifikasian penelitian yang secara umum membedakan penelitian menjadi dua macam / pendekatan, yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif, maka penelitian ini termasuk dalam jenis / pendekatan penelitian “kualitatif”. Sebagaimana disebutkan dalam beberapa tulisan mengenai metodologi penelitian, salah satu ciri yang khas dari penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk mencari makna / gagasan dari suatu tindakan atau peristiwa sosial tertentu, dan oleh karena itulah maka pelaksanaan dan pelaporan penelitian kualitatif tidaklah menggunakan angka-angka (dan/atau rumus-rumus pengolahan data angka) dalam melakukan analisis ataupun melaporkan hasil penelitiannya. Penelitian kualitatif juga dapat dilakukan untuk mencari hubungan antara suatu fenomena (tindakan / kejadian) dengan gagasan atau makna yang melatarbelakangi fenomena tersebut (Lihat : Bungin, 2003 : 21 ; juga: Suastama, 2010 : 48).

Sumber data penelitian ini adalah data kepustakaan. Oleh karena itu banyak juga yang menyebut bahwa jenis penelitian macam ini adalah sebagai “Penelitian Kepustakaan” (*Library Research*), yang lazim dipergunakan untuk membedakannya dengan jenis penelitian lainnya yang kerap disebut sebagai “Penelitian Lapangan” (*Field Research*). Adapun Data kepustakaan untuk kepentingan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi “Bahan Hukum Primer” yaitu meliputi undang-undang dan/atau bentuk peraturan perundangan lainnya, termasuk putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap (*in kracht*). Untuk konteks penelitian ini, sumber data kepustakaan berupa bahan hukum yang dipergunakan sebagai sumber data penelitian, diutamakan berupa bahan hukum yang termasuk kualifikasi bahan hukum primer tersebut, dan jika dipandang perlu, dilengkapi pula dengan sumber data kepustakaan berupa bahan hukum sekunder (yang meliputi buku/artikel/jurnal tentang hukum atau peraturan-perundangan tentang HAKI tersebut).

Teknik pengumpulan data untuk kepentingan penelitian ini adalah dengan melakukan penelitian kepustakaan dengan prioritas dan prosedur / langkah pengumpulan data sebagai berikut : Mencari sumber-sumber kepustakaan yang berisi atau membahas tentang ekonomi kreatif atau hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi kreatif ; (Kemudian, dengan anggapan bahwa ekonomi kreatif akan berkenaan dengan hal-hal mengenai hak cipta dan desain industri)-Menginventarisasi peraturan perundangan yang berkaitan dengan hak cipta dan desain industri; Memahami definisi / pengertian dan ruang lingkup “ekonomi kreatif” dari bahan-bahan kepustakaan tersebut di atas; Menginventarisasi sektor-sektor atau sub-sektor-sub sektor yang

termasuk dalam lingkup pengertian “Ekonomi Kreatif” ; Mempelajari dan menemukan pasal-pasal / ketentuan-ketentuan dalam peraturan-perundangan yang mengatur tentang HAKI, hak cipta, dan desain industri yang berhubungan dengan sektor / sub-sektor atau lingkup kegiatan ekonomi kreatif ; Menghubungkan antara ketentuan perundangan tersebut dengan sektor / sub-sektor yang termasuk lingkup ekonomi kreatif untuk menjawab pertanyaan sebagaimana dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian.

Teknik analisis data untuk kepentingan penelitian ini, jika dikatakan secara ringkas adalah bersifat deskriptif, analitik, dan interpretatif, yang terdiri atas langkah-langkah analisis berikut ini : Pertama, tiap ketentuan dalam pasal-pasal undang-undang mengenai HAKI yang dianggap berkaitan sektor / sub-sub sektor yang termasuk lingkup pengertian ekonomi kreatif dikaji dengan cermat (untuk nantinya sebagai dasar menganalisis dan menginterpretasikan aturan termaksud); selanjutnya setelah data-data tersebut diperoleh, maka dilanjutkan dengan langkah-langkah analisis data berikut ini : mengaitkan antar data, mempertentangkan antar data, membandingkan antar data, dan mengulas / menganalisis satu per satu dan membedahnya / menganalisisnya dengan landasan teori sebagaimana disampaikan di atas, atau, menganalisis dalam bingkai perspektif teoritis sebagaimana landasan teori riset ini.

VI. HASIL PENELITIAN

Dalam pernyataan mengenai dasar pertimbangan dari Undang-Undang Hak Cipta (UU Hak Cipta) (= Konsiderans UU : Pernyataan dasar pertimbangan sebuah UU yang lazimnya dinyatakan pada bagian awal UU), antara lain dinyatakan bahwa Indonesia punya keragaman etnik, suku, budaya, juga kekayaan seni dan sastra yang perlu perlindungan hak cipta terhadap ciptaan yang timbul dari keanekaragaman tersebut. Pernyataan itu menunjukkan bahwa keanekaragaman adalah salah satu faktor penting bagi dihasilkannya berbagai ciptaan. Bahwa Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki keberuntungan itu, menjadi negara atau bangsa yang memiliki keanekaragaman suku / etnik dan karenanya juga kekayaan budaya. Pencantuman pernyataan tersebut dalam konsiderans UU Hak Cipta menunjukkan bahwa para pembentuk atau penyusun UU Hak Cipta telah menyadari bahwa pengaturan hak cipta di Indonesia adalah berkaitan dengan kondisi keanekaragaman kita sebagai suatu bangsa.

Dalam Bab I UU Hak Cipta tentang ketentuan umum, yaitu dalam Pasal 1 antara lain disebutkan bahwa dalam UU hak Cipta tersebut yang dimaksud dengan Pencipta adalah : (antara lain) seorang atau beberapa orang yang atas inspirasinya melahirkan ciptaan berdasar kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Sedangkan mengenai istilah “ciptaan”, UU Hak Cipta menyatakan bahwa “Ciptaan” adalah hasil karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Dari ketentuan tersebut dapat dilihat bahwa dalam pengertian UU Hak Cipta, ciptaan itu adalah berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian. Ini sangat bersesuaian dengan pengertian yang diberikan

berbagai pihak terhadap Ekonomi Kreatif, antara lain, secara singkat, adalah bidang atau sektor-sektor ekonomi yang berkaitan erat dengan kreatifitas, dengan hasil pikiran, dengan imajinasi, dengan keterampilan, dan sejenisnya. Dari situ semakin tampak jelas adanya keterkaitan antara UU Hak Cipta dan Ekonomi Kreatif, yang menjadi pokok kajian penelitian ini.

Lebih lanjut dalam UU Hak Cipta (Pasal 1 angka 5) diatur bahwa yang dimaksud dengan “pengumuman” suatu ciptaan adalah mencakup pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk internet, atau cara apapun, sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. Sedangkan dalam Pasal 1 angka 5 UU Hak Cipta tersebut ditentukan bahwa “perbanyak” ciptaan adalah penambahan jumlah suatu ciptaan, baik keseluruhan atau sebagian yang substansial, dengan menggunakan bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen ataupun temporer. Mengapa pengertian “pengumuman” dan “perbanyak” ini dianggap penting? Karena dalam UU Hak Cipta kedua hal tersebut menimbulkan konsekuensi hukum, konsekuensi terhadap hak kewajiban pihak tertentu. Lebih rinci dijelaskan berikut ini.

Dalam Pasal 5 UU Hak Cipta dinyatakan antara lain bahwa : yang dianggap sebagai “Pencipta” adalah orang yang namanya terdaftar dalam “Daftar Umum Ciptaan” di Direktorat Jenderal (Hak Cipta) ; Atau : Orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta pada suatu ciptaan. Pasal ini menegaskan pandangan yang dianut UU ini bahwa sesungguhnya suatu hak cipta langsung timbul dan melekat pada pencipta ciptaan sejak ciptaan itu dilahirkan atau diterbitkan. Walaupun demikian, demi adanya suatu kepastian hukum dan lebih kuatnya pembuktian jika diperlukan, maka melakukan pendaftaran ciptaan adalah hal yang lebih baik dan bijak untuk dilakukan.

Ada juga beberapa ketentuan dalam UU Hak Cipta yang memberikan acuan / kepastian atas beberapa persoalan yang berpotensi muncul misalnya dalam Pasal 7 disebutkan bahwa jika suatu ciptaan yang dirancang oleh seseorang, kemudian diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka yang dianggap penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan tersebut. Aturan ini menjawab permasalahan yang muncul jika ada pihak yang mengklaim bahwa ia yang mengerjakan ciptaan itu, bahwa tanpa dirinya maka ciptaan itu tidak akan terwujud dan sebagainya.

Dengan adanya aturan antisipatif ini maka permasalahan seperti itu segera didapatkan penyelesaiannya secara pasti. Dalam Pasal 10 UU Hak Cipta juga diatur tentang hak cipta atas ciptaan yang penciptanya tidak diketahui. Disebutkan antara lain bahwa : Negara memegang hak cipta atas peninggalan prasejarah / sejarah, dan benda budaya nasional lainnya (Ayat 1), juga atas folklor dan hasil budaya rakyat yang menjadi milik bersama seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kaligrafi, dan karya seni lainnya (Ayat 2).

Dalam Pasal 12 UU Hak Cipta tentang ciptaan yang dilindungi, dikatakan bahwa ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mencakup

antara lain : a) buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*), karya tulis yang diterbitkan, dan karya tulis lainnya ; b) ceramah, kuliah, pidato, dan sejenisnya ; c) alat peraga dalam pendidikan dan keilmuan ; d) lagu atau musik dengan atau tanpa teks ; e) drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, pantomim ; f) seni rupa dalam segala bentuk seperti : seni lukis, gambar ukir, kaligrafi, pahat, patung, seni terapan ; g) arsitektur; h) peta; i) seni batik; j) fotografi; k) sinematografi; l) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan pengalihwujudan lainnya.

Dari ketentuan Pasal 12 UU Hak Cipta tersebut tampak bahwa terdapat banyak kesamaan antara jenis ciptaan yang dilindungi berdasarkan UU Hak Cipta tersebut dan subsektor-subsektor ekonomi yang termasuk dalam Ekonomi Kreatif. Subsektor yang termasuk ekonomi kreatif yang dimaksud, yaitu : 1) Arsitektur; 2) Desain; 3) Film, Video & Fotografi; 4) Kuliner; 5) Kerajinan; 6) Mode; 7) Musik; 8) Penerbitan dan Percetakan; 9) Permainan Interaktif; 10) Periklanan; 11) Riset dan Pengembangan; 12) Seni Rupa; 13) Seni Pertunjukan; 14) Teknologi Informasi; dan 15) Televisi dan Radio. Dengan demikian, keberadaan ketentuan-ketentuan UU Hak Cipta tersebut sungguh mendukung perkembangan ekonomi kreatif, utamanya dalam memberikan perlindungan atas hak cipta kepada para pelaku ekonomi kreatif dan juga memberikan rasa aman dan nyaman dalam bekerja kepada para pelaku ekonomi kreatif tersebut.

Terkait penegakan hukum, dalam pasal 56 UU Hak Cipta antara lain dinyatakan bahwa pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakannya ciptaan itu. Dalam Pasal 56 UU Hak Cipta tersebut juga disebutkan bahwa pemegang hak cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.

Dalam pasal 62 Ayat 1 UU Hak Cipta disebutkan bahwa terhadap Putusan Pengadilan Niaga mengenai Hak Cipta ini hanya dapat dilakukan kasasi. Bagi masyarakat umum yang belum terlalu memahami prosedur hukum dan peradilan tampaknya ketentuan ini biasa-biasa saja dan tidak ada satu hal yang istimewa atau luar biasa. Bahkan secara sekilas ada kesan bahwa ada pembatasan yang ketat, dengan dipergunakannya kata “hanya dapat dilakukan kasasi”, yang secara logika bahasa berarti harus melalui prosedur kasasi, tidak boleh melalui prosedur yang lain. Padahal maksud dari ketentuan ini sesungguhnya untuk mempercepat proses peradilan. Salah satu kelemahan proses peradilan adalah lamanya waktu yang diperlukan untuk mendapatkan keputusan yang berkekuatan hukum mengikat, karena adanya proses atau prosedur berturut-turut yaitu : pengadilan pertama, banding, dan barulah kasasi. Dalam konteks pasal ini dimaksudkan bahwa tidak perlu melalui banding dulu tetapi dapat langsung ke kasasi.

Pertanyaan yang wajar muncul kemudian adalah jika ketentuannya sudah ada sedemikian, namun ternyata dianggap masih menjadi masalah yang belum terselesaikan tuntas, maka pertanyaannya adalah : hal apa lagikah yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah

menyangkut HKI ini ? Namun sebelum masuk pada pembahasan itu, berikut ini adalah hasil penelitian menyangkut satu undang-undang lagi yang menjadi subjek penelitian ini, yakni Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (yang selanjutnya cukup disebut dengan “UU Desain Industri”).

Dalam UU Desain Industri pada bagian konsiderans dinyatakan antara lain : Bahwa untuk memajukan industri yang mampu beraing dalam lingkup perdagangan nasional dan internasional perlu diciptakan iklim yang mendorong kreasi dan inovasi masyarakat di bidang desain industri sebagai bagian dari sistem Hak Kekayaan Intelektual, dan bahwa hal tersebut didorong juga oleh kekayaan budaya dan etnis bangsa Indonesia yang sangat beragam merupakan sumber bagi pengembangan desain industri. Dalam Pasal 1 UU Desain Industri disebutkan bahwa yang dimaksud dengan Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang komoditas industri, atau kerajinan tangan (Pasal 1 Ayat 1 UU Desain Industri).

Dalam ketentuan-ketentuan UU Desain Industri terdapat beberapa kemiripan dengan UU Hak Cipta, walaupun tentu saja memiliki perbedaan-perbedaan yang menyebabkan dua hal itu perlu diatur dalam dua undang-undang tersendiri. Beberapa perbedaan mendasar antara UU Hak Cipta dengan UU Desain Industri misalnya mengenai : perbedaan definisi atau pengertian dari ciptaan (dalam UU Hak Cipta) dan desain industri (dalam UU Desain Industri). Kemudian perbedaan hak cipta dan hak desain industri dalam hal asas & pengaturan tentang terbitnya hak-hak tersebut. Dalam Pasal 2 UU Desain Industri dikatakan bahwa Hak Desain Industri diberikan untuk desain industri yang “baru”. Yang disebut baru adalah apabila pada tanggal penerimaan (tanggal penerimaan permohonan hak), desain industri tersebut tidak sama dengan yang ada sebelumnya, namun dalam Pasal 3 UU Desain Industri diatur bahwa ada toleransi waktu sampai 6 (enam) bulan sebelum tanggal penerimaan apabila desain industri itu dipertunjukkan dalam pameran nasional / internasional, atau digunakan dalam rangka percobaan atau terkait pendidikan, penelitian, pengembangan.

Mengenai dasar kemunculan hak desain industri, dalam Pasal 10 UU Desain Industri disebutkan bahwa Hak Desain Industri diberikan atas dasar Permohonan. Asas yang melandasi ketentuan pasal tersebut yang berarti juga UU tersebut, berbeda dengan yang dianut dalam UU Hak Cipta. Hak Desain Industri diperoleh berdasarkan diterimanya / dikabulkannya suatu permohonan oleh Negara / Pemerintah cq Kementerian / Direktorat Jenderal yang berwenang. Berbeda dengan Hak Cipta yang dianggap terbit bersamaan dengan lahirnya ciptaan terkait (Dan tindakan pendaftaran Hak Cipta adalah untuk menguatkan atau menegaskan, serta memudahkan pembuktian dalam hal terjadi suatu masalah). Selain itu, di dalam Pasal 12 UU Desain Industri juga disebutkan penegasan bahwa pihak yang untuk pertama kali mengajukan Permohonan dianggap sebagai pemegang Hak Desain Industri, kecuali jika terbukti sebaliknya. Mengenai jangka waktu

perlindungan desain industri, dalam Pasal 5 UU Desain Industri dikatakan bahwa perlindungan terhadap Hak Desain Industri diberikan untuk jangka waktu 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan. Diatur pula bahwa tanggal mulai berlakunya perlindungan terhadap Hak Desain Industri tersebut dicatat dalam “Daftar Umum Desain Industri” dan diumumkan dalam “Berita Resmi Desain Industri” (Pasal 5 Ayat 2 UU Desain Industri).

Dalam pasal 31 UU Desain Industri disebutkan bahwa hak Desain Industri dapat beralih atau dialihkan dengan pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab-sebab lain yang dibenarkan peraturan perundangan. Namun demikian, pengalihan Hak Desain Industri tersebut tidak menghilangkan hak “Pendesain” untuk dicantumkan namanya / identitasnya, baik dalam “Sertifikat Desain Industri”, “Daftar Umum Desain Industri” dan “Berita Resmi Desain Industri” (Pasal 32 UU Desain Industri). Pengertian “Pendesain” itu sendiri, sebagaimana telah dijelaskan dalam Pasal 1 angka 2 UU Desain Industri, adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan desain industri.

Terkait Hak Desain Industri ini, dapat muncul persoalan, misalnya apabila suatu desain industri dibuat dalam rangka suatu hubungan dinas atau pekerjaan, siapakah yang merupakan pemegang hak desain industri-nya? Apakah yang menyuruh membuat ataukah yang melaksanakan pembuatan desain industri tersebut? Ternyata UU Desain Industri, sebagaimana halnya UU Hak Cipta yang telah dibahas di atas, juga telah mengantisipasi potensi masalah ini. Dalam Pasal 7 UU Desain Industri (Ayat 1) telah diatur bahwa dalam konteks begitu maka pemegang hak desain industri (HDI)-nya adalah pihak yang untuk / dalam dinasnya desain itu dikerjakan, kecuali diperjanjikan lain. Dalam Ayat 2 dan 3 Pasal 7 UU Desain Industri juga telah diantisipasi seandainya desain industri dibuat berdasarkan pesanan, maka yang membuat desain industri tersebut-lah yang dianggap sebagai Pendesain dan pemegang Hak Desain Industri, kecuali, tentunya, jika diperjanjikan lain oleh para pihak.

Mengenai penyelesaian sengketa dan penegakan hukum terkait Desain Industri antara lain diatur bahwa pemegang Hak Desain Industri atau penerima lisensi dapat menggugat siapapun yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud pasal 9 yakni gugatan ganti rugi dan / atau penghentian semua perbuatan tersebut, dengan cara mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga (Pasal 46 UU Desain Industri). Dalam pasal 47 UU Desain Industri juga diatur bahwa selain penyelesaian gugatan melalui Pengadilan Niaga tersebut, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa. Dalam Pasal 40 dikatakan bahwa terhadap Putusan Pengadilan Niaga tersebut hanya dapat dimohonkan kasasi. Artinya dengan aturan itu diharapkan proses penyelesaian menjadi lebih sederhana dan singkat. Tanpa harus melalui pengadilan tingkat banding.

Persoalan yang kemudian pantas dibahas dalam penelitian ini adalah ketentuan-ketentuan manakah dari kedua UU tersebut yang mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif ? Dari ketentuan-ketentuan dalam UU Hak Cipta maupun UU Hak Desain Industri yang telah dikaji di atas, tampak bahwa terdapat pasal-pasal yang jelas akan mendukung pengembangan ekonomi

kreatif khususnya dalam memberikan perlindungan atas hak cipta dan hak desain industri kepada para pencipta dan pendesain dalam bidang industri, yang menjadi tulang punggung ekonomi kreatif. Memang ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam kedua undang-undang tersebut misalnya : tentang lingkup ciptaan-ciptaan yang dilindungi harus lebih diperluas sehingga mencakup seluruh subsektor ekonomi kreatif, dan dibuat dengan sifat seantisipatif mungkin sehingga lebih menjamin perlindungan dan kepastian bagi para pelaku ekonomi kreatif dan mampu menjawab perkembangan jaman yang demikian cepat.

Sebuah peraturan yang baik, dalam bidang apapun itu, adalah peraturan yang mampu mengantisipasi perkembangan ke depan. Khusus untuk peraturan terkait HKI dan Ekonomi Kreatif ini, maka idealnya peraturan itu mampu mengantisipasi perlembangan berbagai sub-sub sektor atau bidang-bidang lain di masa depan yang berpotensi muncul dan berkembang yang tentunya juga memerlukan pengaturan, sehingga tidak harus sering bongkar pasang peraturan perundang-undangan. Dalam konteks tersebut, seandainya memang ada upaya untuk penyempurnaan terhadap kedua undang-undang tersebut maka beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah mengenai hal-hal berikut ini : ketentuan umum atau definisi dari berbagai istilah / konsep / pengertian yang diatur atau dipergunakan dalam undang-undang tersebut, lingkup ciptaan dan desain industri yang dilindungi, tatacara penyelesaian sengketa yang cepat efektif sederhana, tatacara penegakan hukum yang juga cepat efektif sederhana dan tentu berkeadilan (baik dari segi prosedur / hukum acara maupun dari segi ketentuan materiil / substantif hukum).

Pada saat laporan penelitian ini sedang disusun dan hampir diselesaikan penulisannya dalam bentuk artikel ini, ada sebuah berita yang menarik perhatian penulis (peneliti) pada Harian Kompas (“Industri Kreatif Terus Dipacu”, Kompas edisi tanggal 11 Juli 2014) yang antara lain menyatakan bahwa Rancangan Undang-Undang Hak Cipta yang saat ini dibahas Panitia Khusus DPR diharapkan menjadi pemacu tumbuhnya industri kreatif di Indonesia dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN 2015. RUU yang kalau disahkan nanti tentu akan memperbaiki atau mengganti UU Hak Cipta 2002 itu, sudah melibatkan 18 subsektor ekonomi kreatif (Kompas, 11 Juli 2014). Dikatakan pula dalam berita tersebut bahwa Hak Cipta akan mencakup semua sektor di industri kreatif, tidak hanya musik, buku, dan film, tetapi juga antara lain industri animasi, permainan (*games*), mode / *fashion*, dan lain-lain. Berita ini semakin menambah keyakinan penulis/peneliti tentang pentingnya peraturan-perundang-undangan tentang Hak Cipta dan hak desain Industri bagi industri kreatif atau ekonomi kreatif sebagaimana menjadi subjek penelitian ini.

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hal-hal tersebut maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat ketentuan yang memadai di dalam UU Hak Cipta (UU Nomor 19 Tahun 2002) dan UU Desain Industri (UU Nomor 31 Tahun 2000) yang mendukung pengembangan

ekonomi kreatif. Adapun ketentuan tersebut meliputi pasal-pasal berikut : Pasal 5, 7, 10, 12, 56, dan 62 ayat 1 Undang-Undang hak Cipta. Demikian pula dalam Undang-Undang Desain Industri terdapat ketentuan yang memadai yaitu dalam Pasal 2, 3, 5, 7, 10, 12, 31, 32, 40, dan 46 Undang-Undang Desain Industri.

2. Dalam rangka penyempurnaan dan penegakan hukum HKI untuk mengoptimalkan perlindungan dan kepastian bagi para pelaku ekonomi kreatif, maka khususnya terkait dengan adanya rencana penyempurnaan UU Hak Cipta (dan juga UU Desain Industri), perlu dipertimbangkan penyempurnaan mengenai hal-hal berikut ini : tentang lingkup ciptaan-ciptaan yang dilindungi harus lebih diperluas sehingga mencakup seluruh subsektor ekonomi kreatif, dan dibuat dengan sifat seantisipatif mungkin sehingga lebih menjamin perlindungan dan kepastian bagi para pelaku ekonomi kreatif dan mampu menjawab perkembangan jaman yang demikian cepat. Mampu mengantisipasi perkembangan sub-sub sektor atau bidang-bidang lain di masa depan yang berpotensi muncul dan berkembang yang tentu juga memerlukan pengaturan, sehingga tidak harus sering bongkar pasang peraturan perundang-undangan. Seandainya ada upaya untuk penyempurnaan terhadap kedua undang-undang tersebut maka beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah hal-hal berikut ini : ketentuan umum atau definisi dari berbagai istilah / konsep / pengertian yang diatur atau dipergunakan dalam undang-undang tersebut, lingkup ciptaan dan desain industri yang dilindungi, tatacara penyelesaian sengketa yang cepat efektif sederhana, tatacara penegakan hukum yang juga cepat efektif sederhana dan tentu berkeadilan (baik dari segi prosedur / hukum acara maupun dari segi ketentuan materiil / substantif hukum). Khusus terkait penegakan hukum HKI dalam hubungan dengan ekonomi kreatif, perlu pengawasan lebih melekat oleh pihak berwenang terhadap proses dan lembaga penegakan hukum HKI agar lebih menjamin kepastian dan perlindungan hukum bagi seluruh warganegara, utamanya yang berkecimpung dalam ekonomi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan dkk. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Fuady, Munir. 2005. *Teori & Filsafat Hukum Postmodern*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Harjono, DK. 2007. *Hukum Penanaman Modal*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- “Industri Kreatif Terus Dipacu”, *Harian Kompas* tanggal 11 Juli 2014, Halaman 12. Jakarta : Kompas.
- Suastama, Ida Bagus Radendra. 2010. *Disertasi : Ideologi Di Balik Putusan-Putusan Mahkamah Konstitusi Yang Kontroversial*. Denpasar : Program Doktor Universitas Udayana.
- Undang - Undang Nomor 191 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
- Undang - Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

www.parekraf.go.id , 2014 a “Siaran Pers Rencana Pengembangan Sub-Sektor Ekonomi Kreatif Nasional 2015-2019”, diterbitkan (diunggah) tanggal 13 Juni 2014. Diakses tanggal 28 Juni 2014.

www.parekraf.go.id , 2014 b “Menparekraf Kunjungi Pengembangan Ekonomi Kreatif Yogyakarta: Animasi, Seni Rupa dan Kriya Jadi Unggulan”, diterbitkan (diunggah) tanggal 13 Juni 2014. Diakses tanggal 28 Juni 2014.

www.parekraf.go.id , 2014 c “Industri Kreatif Hadapi Banyak Kendala”, diterbitkan (diunggah) tanggal 23 Juni 2014. Diakses tanggal 28 Juni 2014.

LAMPIRAN

PELAKSANAAN SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN TH 2014

- I. Hari/Tgl. : Rabu, 18 Juni 2014
Program Studi : Manajemen
Konsentrasi : Manajemen Sumber Daya Manusia
Moderator : Drs. A A Ngr Gede Suindrawan, MM
Ruang : Aula STIMI
Waktu : 09.00 – 13.00

No.	Nama Penyaji/Perguruan Tinggi	Judul Makalah
1	Dr. Idayanti Nursyamsi, SE, MM (FE Univ. Hasanuddin)	Road Map Human Resource Management Pada PT Semen Tonasa di Sulawesi Selatan
2	Dr. Ike Kusdyah Rachmawati, SE, MM (STIE ASIA Malang)	Sosial Capital UKM Berbasis Perempuan Untuk Pengembangan Usaha Mikro Di Kabupaten Malang Jawa Timur
3	Drs. I Made Purba Astakoni, M.Par (STIMI Handayani Denpasar)	Analisis In-role Performance Dan Innovative Performance Sebagai Variabel Mediasi Dalam Model Kepuasan Kerja Dengan Kinerja Karyawan Sektor Publik Serta Gender Sebagai Variabel Moderating
4	Dr. Dra. I Gusti Ayu Manuati Dewi, MA Fak. Ek Dan Bisnis UNUD	Konflik Pekerjaan – Keluarga Dan Strategi Penanggulangannya Pada Pasangan Bekerja Di Bali: Sebuah Studi Kualitatif

II. Hari/Tgl. : Rabu, 18 Juni 2014
 Program Studi : Manajemen
 Konsentrasi : Manajemen Pemasaran
 Moderator : Dra. Ketut Karwini, MM
 Ruang : VII
 Waktu : 09.00 – 13.00

No.	Nama Penyaji/Perguruan Tinggi	Judul Makalah
1	Anggih Apriandi (Fak. Ek Dan Bisnis Univ. Telkom Bandung) Endang Sofyan (Fak.Ek. Dan Bisnis Univ. Telkom Bandung)	Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Ekuitas Merek Pelumas Enduro 4T Di Kota Bandung Tahun 2014
2	Made Wahyu Adhiputra, SE (FE Univ. Mahendradatta Denpasar)	Penataan Pasar Modern Dan Perlindungan Pasar Tradisional Melalui Strategi Atribut Produk
3	Drs. Wiryawan Suputra Gumi, MM (STIMI Handayani Denpasar) Riska Noviani (STIMI Handayani Denpasar)	Kualitas Pelayanan Dan Periklanan Dampaknya Terhadap Keputusan Pembelian Pada PT Equator Bhumi Servisindo (EBS) Di Denpasar
4	Ida Ayu Trisna Wijayanti, SE, MM (STIMI Handayani Denpasar) Drs. I B Ngr. Wimpascima, MSi (STIMI Handayani Denpasar) I Gede Hardika Indra Prasta (STIMI Handayani Denpasar)	Strategi Pemasaran Dalam Mempertahankan Dan Meningkatkan Jumlah Konsumen Pada Bali Summer Rent Car Di Pecatu, Kuta Selatan (Upaya Pemberdayaan Pengusaha Lokal)

III. Hari/Tgl. : Rabu, 18 Juni 2014
 Program Studi : Manajemen
 Konsentrasi : Manajemen Perkantoran, Keuangan dan Bisnis Pariwisata
 Moderator : Drs. I Wayan Wardita, MM
 Ruang : VIII
 Waktu : 09.00 - 13.00

No.	Nama Penyaji/Perguruan Tinggi	Judul Makalah
1	Drs. I Gusti Gde Oka Pradnyana, MSi (STIMI Handayani Denpasar) Putu Sriwahyuni (STIMI Handayani Denpasar)	Pengaruh Komunikasi Internal Dan Komunikasi Eksternal Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Express Garment Denpasar
2	Dra. Ni Made Gunastri, MM (STIMI Handayani Denpasar) Ketut Meja (STIMI Handayani Denpasar)	Motivasi, Lingkungan Kerja Fisik Dan Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Ekonomis Cepat Tepat Bali Di Denpasar
3	Tetie Setiyarti, SE, MSi (STIMI Handayani Denpasar) Dr. I B Gede Udiyana, SE, MSi, Ak (STIMI Handayani Denpasar) Ni Putu Ayu Mahayanti (STIMI Handayani Denpasar)	Total Aset Turnover Dan Net Provit Margin Pengaruhnya Terhadap Return On Equity Pada PT Astra Internasional Tbk Dan Anak Perusahaan
4	Dr. I B Radendra Swastama, SH, MH (STIMI Handayani Denpasar)	Peraturan Perundangan Tentang HKI (Khususnya UU Hak Cipta Dan UU Desain Industri Dan Pengembangan Ekonomi Kreatif)