



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN 2019**

**Seri 5  
Hak Milik Intelektual (HAKI)  
dan Keselamatan dan Kesehatan Kerja**



**Modul Seri 5**

**HaKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja)**

**Bahan Ajar Pendukung  
Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan**

**Penyusun :**  
**Tsania F**

**Tim Pengembang Model :**

Dr. Kuswara, M.Pd  
Apip Hermana, M.Pd.  
Yuyun Nurfalalah, S. Sos.

**Kontributor:**

LKP Prawita Kota Tasikmalaya  
LKPMA Actual Kabupaten Sumedang  
LKP Al-Hidayah Kec Kawali Kabupaten Ciamis  
LKP Al-Hikmah Kec Lakbok Kabupaten Ciamis

**Desain Cover dan Tata Letak:**

Arief Eki Sanjaya, S.Kom .

Sumber gambar cover :

5. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQV9WLQCJMSUPhK8IXX-7uru5ZPaFPMicNX6efVPTa-npqj5wwM>

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat  
2019**

## KATA PENGANTAR

---

Puji dan syukur selayaknya penulis panjatkan ke hadirat Illahi Rabbi karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya pula akhirnya Modul kursus desain grafis bermotif batik daring dengan judul : *Prinsi-Prinsip Desain Grafis* diselesaikan sesuai rencana.

Penyusunan Modul kursus bertujuan sebagai tuntunan atau acuan untuk mempermudah instruktur atau pihak lain yang akan menyelenggarakan kursus desain grafis bermotif batik daring dalam memfasilitasi dan menyajikan materi tersebut di daerah peserta kursus masing-masing.

Kami menyadari bahwa penyusunan Modul kursus ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan bahasa, oleh karena itu diperlukan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan Modul sejenis di masa yang akan datang.

Kepada semua yang terlibat dalam penyusunan diucapkan terimakasih semoga Allah SWT, membalas amal kebajikannya.

Akhir kata semoga Modul ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran kursus desain grafis bermotif batik daring di manapun kegiatan tersebut diselenggarakan.

Bandung Barat, November 2019  
Kepala,

  
Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd. †  
NIP 196101261988031001

## PETUNJUK PENGGUNAAN

Modul ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pembekalan pengetahuan kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada program Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan, yang di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP).

Modul ini terdiri dari 7 (tujuh) seri, yang meliputi judul: 1) Prinsip Desain Grafis, 2) Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis, 3) Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis, 4) Pencetakan dan Sablon, 5) HaKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja), 6) Kewirausahaan dan Industri Desain Grafis, 7) Motif Batik.

**Modul seri ke- 1** berjudul Prinsip Desain Grafis, berisi tentang prinsip dasar desain grafis. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami pengertian, karakteristik, unsur-unsur yang perlu diperhatikan, dan prinsip dasar desain grafis.

**Modul seri ke- 2** berjudul Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis berisi tentang pengertian, langkah memulai, dan menggunakan aplikasi program corel draw. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami cara aplikasi pengolah teks, gambar dan efek-efek tertentu untuk memperindah suatu objek.

**Modul seri ke- 3** berjudul Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis, berisi tentang konsep photoshop, memulai penggunaan photoshop dan menyunting image dengan photoshop. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami cara aplikasi pengolah teks, gambar dan efek-efek tertentu untuk memperindah suatu objek dengan aplikasi program photoshop.

**Modul seri ke- 4** berjudul Pencetakan dan Sablon, berisi tentang konsep, jenis dan teknik pencetakan dan sablon. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami berbagai teknik pencetakan dan sablon.

**Modul seri ke- 5** berjudul HaKi (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja, berisi tentang pengertian, sejarah, prinsip, macam, dan manfaat HaKi dan K3. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami dan mengimplementasikan HaKi dan K3.

**Modul seri ke-6** berjudul Kewirasahaan dan Industri Kreatif Desain Grafis, berisi tentang pengetahuan, etika, tujuan dan sikap yang perlu dimiliki seorang wirausaha. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami etika dan sikap yang perlu dimiliki seorang wirausaha agar berhasil dalam usahanya.

**Modul seri ke- 7** berjudul Motif Batik, berisi tentang pengertian, jenis, alat, bahan, proses, motif batik dan filosofinya. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami dan mampu mendesain berbagai motif batik dengan filosofinya.

Setiap Seri dari Judul Modul ini disertai latihan dan test formatif untuk memudahkan peserta didik memahami seluruh materi Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan.

Untuk memahami Modul ini, langkah-langkah yang Anda lakukan sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, sebaiknya anda download semua materi HAKI dan K3 ini
2. Pelajari dan pahami secara mendalam tujuan yang harus dicapai dari setiap kegiatan belajar
3. Carilah sumber atau bacaan lain yang relevan untuk menunjang pemahaman dan wawasan Anda tentang materi ini
4. Apabila ada bagian yang kurang dipahami, buatlah catatan untuk bahan konsultasi kepada instruktur saat kegiatan kursus tatap muka (luring)
5. Jika ada kesulitan pada saat daring, dapat dilakukan konsultasi dengan instruktur materi tersebut melalui forum diskusi, *chat*, atau email.

6. Kerjakanlah latihan pada setiap kegiatan belajar tersebut untuk mengukur pemahaman Anda
7. Kerjakan tugas yang diberikan pada setiap modul dengan cara mendownload tugas tersebut, kemudian menguploadnya jika sudah selesai dikerjakan
8. Jika anda sudah menyelesaikan kegiatan kursus tatap muka (*luring*) dan *online* (*daring* atau dalam jaringan) dengan tuntas, selanjutnya Anda dapat memilih materi ini untuk pelaksanaan tugas mandiri.

## **Hak Milik Intelektual ( HAKI) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja ( K3)**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah menyelesaikan modul ini, diharapkan peserta didik memahai tentang

- Pengertian K3 dan HAKI
- Sejarah Perkembangan HAKI di Indonesia
- Prinsip HAKI
- Manfaat HAKI
- Macam-macam HAKI
- Dasar Hukum HAKI di Indonesia

### **B. Uraian Materi**

#### **1. Pengertian K3**

Dalam dunia industri atau perkantoran besar yang menggunakan komputer dalam jumlah yang banyak, kesehatan dan keselamatan kerja tentu menjadi faktor yang sangat penting. Para pengguna komputer pribadi pun perlu menerapkan prinsip menjaga kesehatan dan keselamatan kerja menurut petunjuk yang sudah ada.

Salah satu peralatan komputer yang berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan adalah monitor. Seperti kita ketahui, layar monitor memancarkan radiasi atau pemancaran partikel-partikel elementer dan energi radiasi. Energi radiasi dapat mengeluarkan elektron dari atom sehingga menjadi muatan positif dan disebut ion positif.

Radiasi yang dipancarkan monitor komputer antara lain berupa:

- Sinar – X

- Sinar Ultraviolet
- Gelombang Mikro
- Radiasi Elektromagnetik frekuensi sangat rendah

Gangguan kesehatan yang mungkin muncul akibat penggunaan Komputer adalah:

- Gangguan Mata
- Gangguan Kepala
- Gangguan Tangan
- Gangguan Badan

## 2. Pengertian HAKI

HAKI merupakan hak eksklusif yang diberikan negara kepada seseorang, sekelompok orang, maupun lembaga untuk memegang kuasa dalam menggunakan dan mendapatkan manfaat dari kekayaan intelektual yang dimiliki atau diciptakan. Istilah HAKI merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR), sebagaimana diatur dalam undang-undang No. 7 Tahun 1994 tentang pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*). Pengertian *Intellectual Property Right* sendiri adalah pemahaman mengenai hak atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia, yang mempunyai hubungan dengan hak seseorang secara pribadi yaitu hak asasi manusia (*human right*).

Istilah HAKI sebelumnya bernama Hak Milik Intelektual yang selama ini digunakan. Menurut Bambang Kesowo, istilah Hak Milik Intelektual belum menggambarkan unsur-unsur pokok yang membentuk pengertian *Intellectual Property Right*, yaitu hak kekayaan dari kemampuan Intelektual. Istilah Hak Milik Intelektual (HMI) masih banyak digunakan karena dianggap logis untuk memilih langkah yang konsisten

dalam kerangka berpikir yuridis normatif. Istilah HMI ini bersumber pada konsepsi Hak Milik Kebendaan yang tercantum pada KUH Perdata Pasal 499, 501, 502, 503, 504.

### **3. Sejarah HaKi**

Undang-undang mengenai HAKI pertama kali ada di Venice, Italia yang menyangkut masalah paten pada tahun 1470. Penemu-penemu yang muncul dalam kurun waktu tersebut dan mempunyai hak monopoli atas penemuan mereka diantaranya adalah Caxton, Galileo dan Guttenberg. Hukum-hukum tentang paten tersebut kemudian diadopsi oleh kerajaan Inggris tahun 1500-an dan kemudian lahir hukum mengenai paten pertama di Inggris yaitu *Statute of Monopolies* (1623). Amerika Serikat baru mempunyai undang-undang paten tahun 1791. Upaya harmonisasi dalam bidang HAKI pertama kali terjadi tahun 1883 dengan lahirnya *Paris Convention* untuk masalah paten, merek dagang dan desain. Kemudian *Berne Convention* 1886 untuk masalah copyright atau hak cipta. Tujuan dari konvensi-konvensi tersebut antara lain standarisasi, pembahasan masalah baru, tukar menukar informasi, perlindungan minimum dan prosedur mendapatkan hak. Kedua konvensi itu kemudian membentuk biro administratif bernama *The United International Bureau For The Protection of Intellectual Property* yang kemudian dikenal dengan nama *World Intellectual Property Organisation* (WIPO). WIPO kemudian menjadi badan administratif khusus di bawah PBB yang menangani masalah HAKI anggota PBB. Sebagai tambahan pada tahun 2001 WIPO telah menetapkan tanggal 26 April sebagai Hari Hak Kekayaan Intelektual Sedunia. Setiap tahun, negara-negara anggota WIPO termasuk Indonesia menyelenggarakan beragam kegiatan dalam rangka memeriahkan Hari HAKI Sedunia.

Di Indonesia, HAKI mulai populer memasuki tahun 2000 – sekarang. Tetapi ketika kepopulerannya itu sudah mencapai puncaknya, grafiknya menurun. Ketika mengalami penurunan, muncul lah hukum siber (*cyber*), yang ternyata perkembangan dari HAKI itu sendiri. Jadi, HAKI akan terbawa terus seiring dengan ilmu-ilmu yang baru. seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang tidak pernah berhenti berinovasi. Peraturan perundangan HAKI di Indonesia dimulai sejak masa penjajahan Belanda dengan diundangkannya: *Octrooi Wet* No. 136; *Staatsblad* 1911 No. 313; *Industrieel Eigendom Kolonien* 1912; dan *Auteurswet* 1912 *Staatsblad* 1912 No. 600. Setelah Indonesia merdeka, Menteri Kehakiman RI mengeluarkan pengumuman No. JS 5/41 tanggal 12 Agustus 1953 dan No. JG 1/2/17 tanggal 29 Agustus 1953 tentang Pendaftaran Sementara Paten.

Pada tahun 1961, Pemerintah RI mengesahkan Undang-undang No. 21 Tahun 1961 tentang Merek. Kemudian pada tahun 1982, Pemerintah juga mengundang Undang-undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Di bidang paten, Pemerintah mengundang Undang-undang No. 6 Tahun 1989 tentang Paten yang mulai efektif berlaku tahun 1991. Di tahun 1992, Pemerintah mengganti Undang-undang No. 21 Tahun 1961 tentang Merek dengan Undang-undang No. 19 Tahun 1992 tentang Merek.

#### **4. Prinsip HaKI**

Prinsip – prinsip Hak Kekayaan Intelektual :

##### **1) Prinsip ekonomi.**

Prinsip ekonomi, yakni hak intelektual berasal dari kegiatan kreatif suatu kemauan daya pikir manusia yang diekspresikan dalam berbagai bentuk yang akan memeberikan keuntungan kepada pemilik yang bersangkutan.

**2) Prinsip keadilan.**

Prinsip keadilan, yakni di dalam menciptakan sebuah karya atau orang yang bekerja membuahkan suatu hasil dari kemampuan intelektual dalam ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang akan mendapat perlindungan dalam pemiliknnya.

**3) Prinsip kebudayaan.**

Prinsip kebudayaan, yakni perkembangan ilmu pengetahuan, sastra, dan seni untuk meningkatkan kehidupan manusia

**4) Prinsip sosial.**

Prinsip social ( mengatur kepentingan manusia sebagai warga Negara ), artinya hak yang diakui oleh hukum dan telah diberikan kepada individu merupakan satu kesatuan sehingga perlindungan diberikan berdasarkan keseimbangan kepentingan individu dan masyarakat.

**5. Manfaat HaKI**

**Manfaat HaKI antara lain:**

- 1) Memberikan perlindungan hukum bagi pencipta atau penemu dengan memberikan hak khusus untuk mengkomersialkan karya ciptanya.
- 2) Mendorong kegiatan penelitian dan pengembangan untuk penemuan baru di berbagai bidang teknologi.
- 3) Memberikan keleluasaan membuat kepada para pencipta supaya karyanya bermanfaat bagi masyarakat.
- 4) Peningkatan dan perlindungan HKI akan mempercepat pertumbuhan industri, menciptakan lapangan kerja baru, mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kualitas hidup manusia yang memberikan kebutuhan masyarakat secara luas.

- 5) Memberikan perlindungan hukum dan sekaligus sebagai pendorong kreatifitas bagi masyarakat agar bias menciptakan tanpa rasa takut.
- 6) Meningkatkan produktivitas dan daya saing produk Indonesia.

## 6. Macam-macam Haki

Terdapat macam-macam HAKI yang ada di dunia ini, khususnya di Indonesia. Pada Prinsipnya HAKI dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu:

### 1. Hak Cipta

- Sejarah Hak Cipta

Pada jaman dahulu tahun 600 SM, seseorang dari Yunani bernama Peh Riad menemukan 2 tanda baca yaitu titik (.) dan koma (,). Anaknya bernama Apullus menjadi pewarisnya dan pindah ke Romawi. Pemerintah Romawi memberikan Pengakuan, Perlindungan dan Jaminan terhadap karya cipta ayahnya itu. Untuk setiap penggunaan, penggandaan dan pengumuman atas penemuan Peh Riad itu, Apullus memperoleh penghargaan dan jaminan sebagai pencerminan pengakuan hak tersebut. Apullus ternyata orang yang bijaksana, dia tidak menggunakan seluruh honorarium yang diterimanya. Honor titik (.) digunakan untuk keperluan sendiri sebagai ahli waris, sedangkan honor koma (,) dikembalikan ke pemerintah Romawi sebagai tanda terima kasih atas penghargaan dan pengakuan terhadap hak cipta tersebut.

- Pengertian Hak Cipta

Hak cipta (lambang internasional: ©)

1. Pengertian hak cipta menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002:

Hak cipta adalah “hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku” (pasal 1 butir 1).

2. Pengertian hak cipta menurut Pasal 2 UUHC:

Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya maupun memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

2. Hak Kekayaan Industri

Hak kekayaan industri terdiri dari:

- Paten (*patent*)

Paten merupakan hak khusus yang diberikan negara kepada penemu atas hasil penemuannya di bidang teknologi, untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri penemuannya tersebut atau memberikan pesetujuannya kepada orang lain untuk melaksanakannya.

1. Merk (*Trademark*)

Merk adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna atau kombinasi dari

unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan dipergunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa.

2. Rancangan (*Industrial Design*)

Rancangan dapat berupa rancangan produk industri, rancangan industri. Rancangan industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi, garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi yang mengandung nilai estetika dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang atau komoditi industri dan kerajinan tangan.

3. Informasi Rahasia (*Trade Secret*)

Informasi rahasia adalah informasi di bidang teknologi atau bisnis yang tidak diketahui oleh umum, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha dan dijaga kerahasiannya oleh pemiliknya.

4. Indikasi Geografi (*Geographical Indications*)

Indikasi geografi adalah tanda yang menunjukkan asal suatu barang yang karena faktor geografis (faktor alam atau faktor manusia dan kombinasi dari keduanya telah memberikan ciri dari kualitas tertentu dari barang yang dihasilkan).

5. Denah Rangkaian (*Circuit Layout*)

Denah rangkaian yaitu peta (plan) yang memperlihatkan letak dan interkoneksi dari rangkaian komponen terpadu (integrated circuit), unsur yang berkemampuan mengolah masukan arus listrik menjadi khas dalam arti arus, tegangan, frekuensi, serta parameter fisik lainnya.

6. Perlindungan Varietas Tanaman (*PVT*)

Perlindungan varietas tanaman adalah hak khusus yang diberikan negara kepada pemulia tanaman dan atau pemegang PVT atas varietas tanaman yang dihasilkannya untuk selama kurun waktu tertentu menggunakan sendiri varietas tersebut atau memberikan persetujuan kepada orang atau badan hukum lain untuk menggunakannya.

## **7. Dasar Hukum Haki**

Sejalan dengan masuknya Indonesia sebagai anggota WTO/TRIP's dan diratifikasinya beberapa konvensi internasional di bidang HAKI sebagaimana dijelaskan pada pengaturan HAKI di internasional tersebut di atas, maka Indonesia harus menyelaraskan peraturan perundang-undangan di bidang HAKI. Untuk itu, pada tahun 1997 Pemerintah merevisi kembali beberapa peraturan perundangan di bidang HAKI, dengan mengundang:

- Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 6 Tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang No. 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta
- Undang-undang No. 13 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 6 Tahun 1989 tentang Paten
- Undang-undang No. 14 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 19 Tahun 1992 tentang Merek

Selain ketiga undang-undang tersebut di atas, undang-undang HAKI yang menyangkut ke-7 HAKI antara lain:

- 1) Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 6 Tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang No. 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta
- 2) Undang-undang No. 13 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 6 Tahun 1989 tentang Paten

- 3) Undang-undang No. 14 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang No. 19 Tahun 1992 tentang Merek

### **Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)**

Dalam dunia industri atau perkantoran besar yang menggunakan komputer dalam jumlah yang banyak, kesehatan dan keselamatan kerja tentu menjadi faktor yang sangat penting.

Para pengguna komputer pribadi pun perlu menerapkan prinsip menjaga kesehatan dan keselamatan kerja menurut petunjuk yang sudah ada.

Salah satu peralatan komputer yang berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan adalah monitor. Seperti kita ketahui, layar monitor memancarkan radiasi atau pemancaran partikel-partikel elementer dan energi radiasi. Energi radiasi dapat mengeluarkan elektron dari atom sehingga menjadi muatan positif dan disebut ion positif.

Radiasi yang dipancarkan monitor komputer antara lain berupa :

- Sinar – X
- Sinar Ultraviolet Gelombang mikro Radiasi elektromagnetik frekuensi sangat rendah
- Gangguan kesehatan yang mungkin muncul akibat penggunaan komputer adalah :
  - Gangguan pada mata
  - Gangguan pada kepala
  - Gangguan pada tangan
  - Gangguan pada badan

Berikut Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan komputer :

**1.Teknik Mengetik**

- a.Manfaatkan sepuluh jari
- b.Gunakan keyboard yang ringan
- c.Perbesar ukuran text

**2.Postur Tubuh**

- a.Posisi Monitor lebih rendah
- b.Posisi Pergelangan tangan netral
- c.Pergelangan dan jari berada satu garis lurus dengan lengan bawah

**3.Mata**

- a.Setiap 15-20 menit istirahat, setelah menggunakan komputer
- b.30-50 cm jarak antara mata dengan monitor
- c.Sudut pandang 15 derajat

**4.Pencahayaan**

- a.Sudut lampu 45 derajat
- b.Cahaya harus datang dari belakang ( tidak boleh menyilaukan )

**5.Perangkat pendukung**

- a.Gunakan kursi yang dapat di adjust
- b.Jarak meja dengan paha : 20 cm
- c.Letakkan posisi barang yang mudah di jangkau

**6.Tubuh**

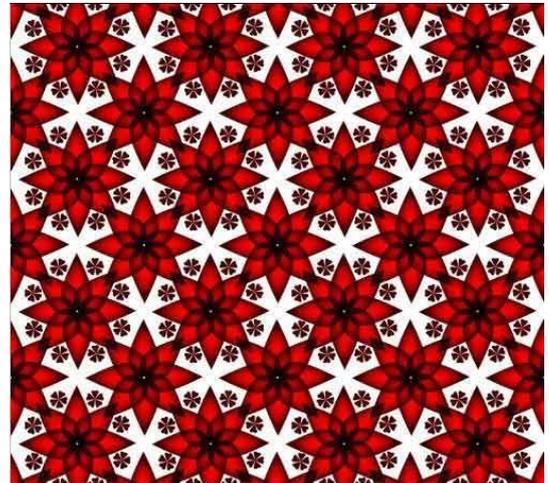
- a.Tiap satu jam kerja , tubuh beristirahat 5-10 menit
- b.Lakukan peregangan
- c.Senam singkat

**C. Rangkuman Materi**

Setiap karya-karya yang lahir dari buah pikir yang cemerlang yang berguna bagi manusia perlu di akui dan dilindungi. Untuk itu sistem HaKI diperlukan sebagai bentuk penghargaan atas hasil karya. Disamping itu sistem HaKI menunjang diadakannya sistem dokumentasi yang baik atas segala bentuk kreativitas manusia sehingga kemungkinan dihasilkannya teknologi atau karya lainnya yang sama dapat dihindari atau dicegah. Dengan dukungan dokumentasi yang baik tersebut, diharapkan masyarakat dapat memanfaatkannya dengan maksimal untuk keperluan hidupnya atau mengembangkannya lebih lanjut untuk memberikan nilai tambah yang lebih tinggi lagi.

#### D. Latihan

Untuk memperdalam pemahaman mengenai material di atas, kerjakan model desain bermotif batik sebagai berikut!



#### E. Pembahasan

Perlu diketahui pengertian hak cipta menurut Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 (Pasal 1 ayat 1) adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Lebih lanjut mengenai HAKI dapat dilihat di DITJEN-HKI. Kita dapat ilustrasikan dalam bidang seni lukis. Seorang guru mempunyai murid-murid. Pada suatu masa gaya murid-muridnya tidak jauh berbeda dari sang guru hingga suatu ketika si murid mampu menonjolkan karakternya sendiri. Dan pada akhirnya lahir aliran baru dalam seni lukis yg merubah kecenderungan sebelumnya. Sama halnya dengan desain grafis, kita ambil contoh desain sebuah buku melibatkan *Font*, adakah desainer membayar hak cipta-nya melalui membeli font secara sah? Hak cipta Font tetap pada si pencipta huruf, tetapi pembelian dilakukan desainer melalui perusahaan penjual

huruf-huruf yang memegang patent penjualan beberapa jenis font dari tipografer yg berbeda-beda. Apakah desain buku tersebut memanfaatkan logo-logo? Maka logo-logo tersebut hak ciptanya berada ditangan masing-masing desainernya, sementara penerbit buku hanya memegang hak paten penggunaannya. Dengan kata lain hak cipta tetap pada si pencipta, dan hak paten ada di tangan orang atau perusahaan yg menerbitkan karya.

Dilihat dari ilustrasi dan pertanyaan-pertanyaan di atas, memang sangat kompleks permasalahan yang ada jika desain grafis dipatenkan dalam HAKI. Di lain pihak, para desainer pun sangat memerlukan perlindungan atas hasil karyanya. Karena desain merupakan hasil buah pikiran dari desainernya yang mungkin juga merupakan hasil akhir dari pengembangan-pengembangan desain lainnya. Sehingga desain tersebut menjadi terkonsep menurut proyek yang sedang dikerjakannya. Seni dan desain adalah wilayah yang tidak punya batasan harga mati dalam menentukan ukuran 'peniruan' atau yang disebut plagiat selama hasilnya tidak sama seratus persen satu sama lain. Tetapi apakah yang dapat menentukan ukuran kesamaan hasil suatu desain dengan desain lainnya dalam bentuk persen. Hal tersebut juga salah satu dari kesulitan hasil karya.

#### **F. Tes Formatif**

- 1) Istilah Invenisi digunakan dalam bidang HaKI:
  - a. Paten
  - b. Merek
  - c. Hak Cipta
  - d. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
- 2) Hak Kekayaan Intelektual sebagai aset dalam bentuk:
  - a. Berwujud dan dapat dinikmati
  - b. Berwujud dan kasat mata

- c. Kasat mata dan dapat dinikmati
  - d. Tidak kasat mata dan dapat dinikmati
- 3) Pengertian Hak dalam Hak Kekayaan Intelektual harus dipahami sebagai:
- a. Kata benda tunggal
  - b. Kata benda jamak
  - c. Kata sifat tunggal
  - d. Kata sifat jamak
- 4) Nilai estetika termasuk dalam bidang HaKI:
- a. Paten
  - b. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
  - c. Merek
  - d. Desain Industri
- 5) Hak Kekayaan Intelektual merupakan padanan kata dari:
- a. *Intellectual Property Rights*
  - b. *Intellectual Property*
  - c. *Intellectual Property Right*
  - d. *Property of Intellectual Rights*

**G. Kunci Jawaban**

Kunci jawaban dari soal diatas adalah sebagai berikut:

- 1) A (Paten)
- 2) C (Kasat mata dan dapat dinikmati)
- 3) A (Kata benda tunggal)
- 4) D (Desain Industri)
- 5) A (*Intellectual Property Rights*)

## H. Rubrik Penilaian

Rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi di atas:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

## Daftar Pustaka

1. <https://andasiallagan92.wordpress.com/2014/04/15/hak-atas-kekayaan-intelektual-haki/>
2. <http://sapamultimedia.blogspot.com/2018/10/pkk-modul-3-hak-atas-kekayaan.html>
3. [http://etika-bekerja.blogspot.com/2010/07/blog-ini-berisikan-tentang-1\\_29.html](http://etika-bekerja.blogspot.com/2010/07/blog-ini-berisikan-tentang-1_29.html)
4. <http://iinnapisa.blogspot.com/2011/04/prinsip-prinsip-haki.html>
5. <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/04/pelanggaran-haki-pada-profesi-desainer-grafis/>
6. [http://bahanajar.ut.ac.id/app/webroot/epub/pdf\\_files/489/HKUM4302.pdf](http://bahanajar.ut.ac.id/app/webroot/epub/pdf_files/489/HKUM4302.pdf)
7. <http://fransiscusfajarsongko.blogspot.com/2012/12/haki-dan-k3.html>
8. <https://kabar24.bisnis.com/read/20181025/16/853267/bekraf-dorong-pelebagaan-profesi-penilai-hki>

## Sumber Gambar Cover :

1. [https://4.bp.blogspot.com/-xWCu3fRxH8Y/XEK8Jb7aOLI/AAAAAAAAAXM/jP4QnmLGcXgYeKN\\_5XQpFvNzidMNOj0qQCLcBGAs/s1600/whats-a-Desain-Grafis.png](https://4.bp.blogspot.com/-xWCu3fRxH8Y/XEK8Jb7aOLI/AAAAAAAAAXM/jP4QnmLGcXgYeKN_5XQpFvNzidMNOj0qQCLcBGAs/s1600/whats-a-Desain-Grafis.png)
4. [http://www.bolderhorn.com/hygmaticnew/www/en/uploads/2017/06/article\\_resize\\_1600\\_0\\_rel\\_left\\_top.jpg](http://www.bolderhorn.com/hygmaticnew/www/en/uploads/2017/06/article_resize_1600_0_rel_left_top.jpg)
5. <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQV9WLQCJMSUPhK8lXX-7uru5ZPaFPMicNX6efVPTa-npqj5wwM>
6. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcR0B3xaF1ceSIKie01V5e2CYusvhksas7yZjMpp--6qK15W6uMt>
7. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQA3Vf8dJL2NdS1V04vbU1bNXbXAcqXTuuO90wtQH6XzGssSOLZ>
8. [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcT26GtGSLlgm-IOAsmXEM4QnS\\_o\\_3hwedNNuPeO2339oW2Jzjey](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcT26GtGSLlgm-IOAsmXEM4QnS_o_3hwedNNuPeO2339oW2Jzjey)

 **Jl. Jayagiri No 63 Jayagiri Lembang,  
Kabupaten Bandung Barat  
Jawa Barat 40391**

 **@pppauddikmasjabar**

 **PP Paud dan Dikmas Jawa Barat**

 **pauddikmasjabar**

 **<https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id>**