

**Kantor Editor:** Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Jalan Sukarno Hatta Km 9 Palu, Sulawesi Tengah, 94118, Indonesia.  
 Phone: +62451-4228444 Fax: +62451-422611  
 E-mail: lasadindi@untad.ac.id  
 Website : <http://jurnal.fakum.untad.ac.id/index.php/LSD>

ISSN Print: .....  
 ISSN Online.....

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK PATEN APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND**

Inayah Azzahra Arief

<sup>a</sup> *Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Indonesia. E-mail: [inayahazzahraa9@gmail.com](mailto:inayahazzahraa9@gmail.com)*

Article	Abstract
<p><b>Keywords:</b> .....; .....; .....; .....</p> <p><b>Artikel History</b>                      Received: Apr ...., .....;                      Reviewed: May ...., .....;                      Accepted: July ...., .....</p> <p><b>DOI:</b> .../LO.Vol2.Iss1.%pp%</p>	<p><i>The method used in this research is normative legal research and conducted with qualitative analysis. Based on the results of the research, it shows that the Higgs Domino Island application is in accordance with the terms of the invention and one of the inventions that must be protected which develops in the field of technology, namely digital-based computer programs, where the application also has characters (instructions) by producing both tangible and intangible solutions. So, the system in the Higgs Domino Island application is an invention that must get comprehensive legal protection in terms of patent rights. Because patent rights are part of the development of international and national trade systems that have economic value, if managed properly by patent owners and the government.</i></p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dan dilakukan dengan analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Higgs Domino Island sesuai dari syarat-syarat invensi serta salah satu invensi yang wajib dilindungi yang berkembang dalam bidang teknologi yaitu program komputer yang berbasis digital, dimana aplikasi tersebut juga memiliki karakter (instruksi-instruksi) dengan menghasilkan penyelesaian baik yang berwujud maupun tak berwujud. Maka, sistem yang ada didalam aplikasi Higgs Domino Island merupakan suatu invensi yang harus mendapatkan perlindungan hukum secara menyeluruh dari segi hak paten. Sebab hak paten itulah yang menjadi bagian dari perkembangan sistem perdagangan Internasional maupun nasional yang memiliki nilai ekonomis, apabila dikelola dengan baik oleh pemilik paten maupun pemerintah.</p>

©2024; This is an Open Acces Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution Licence (<https://creativecommons.org/licences/by/4.0>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works is properly cited.

**I.PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi kemajuan pada semua bagian dalam kehidupan masyarakat. Seiring perkembangan di era digital, berkembang juga kegiatan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan manusia. Berkembangnya perekonomian digital dinilai memiliki potensi tinggi untuk pertumbuhan ekonomi terutama pada transaksi perdagangan atau usaha yang memanfaatkan layanan media digital dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan

bekerja sama antar individu atau perusahaan. Salah satu hal yang memudahkan masyarakat melakukan transaksi virtual pada saat ini ialah dengan menggunakan program yang berbasis digital. Era digitalisasi, yang telah berjalan selama ini memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap lahirnya jenis program baru, yaitu program-program yang berbasis digital atau disebut dengan program komputer.

Pada dasarnya perlindungan hukum terhadap paten pun harus tertuang ke dalam suatu peraturan perundang-undangan. Paten yang merupakan salah satu hak eksklusif yang wajib dilindungi oleh negara, yang dimana berdasarkan Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten yang menyatakan bahwa “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”.

Hak paten merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada orang-orang yang mempunyai ide di bidang teknologi. Yang dimaksud dengan “hak eksklusif” adalah hak yang diberikan hanya kepada pemilik Paten untuk jangka waktu yang tertentu yang dimanfaatkan secara komersial atau untuk memberikan hak tambahan kepada pihak ketiga. Maka dari itu, orang lain dilarang melaksanakan paten tanpa persetujuan pemilik paten. Hal ini seperti pendapat yang dikemukakan oleh W.R Cornish yang menyatakan bahwa “Ide termasuk hasil kemampuan intelektual. Hak milik intelektual meliputi pemakaian ide informasi yang mempunyai nilai komersial atau ekonomi”.<sup>1</sup> Sehingga, inventor selaku pemilik invensi yaitu ide inventor yang wajib diberikan hak eksklusif dengan memberikan kewenangan untuk mengeksploitasi haknya atau dapat memberikan hak tersebut kepada orang lain sesuai dalam pemanfaatan tertentu.

Sehubungan uraian di atas, sistem dalam aplikasi *Higgs Domino Island* telah dapat dianggap sebagai suatu hal yang harus dilindungi secara Paten karena adanya inventor maupun invensi yang dikembangkan di dalam bidang teknologi melalui program komputer. *Higgs Domino Island* merupakan salah satu permainan yang memerlukan pengembangan melalui media internet serta mempunyai karakter dan langkah-langkah dalam penggunaannya. Sesuai dengan Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten yang menyatakan bahwa “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”. Maka, sistem yang terdapat pada aplikasi *Higgs Domino Island* dapat dikategorikan sebagai invensi. Sehingga, wajib diberikan perlindungan hukum atas hak Paten yang dimilikinya.

Inilah yang menyebabkan terjadinya kurangnya pengetahuan terhadap perlindungan hukum atas program komputer yang melalui sistem dalam aplikasi tersebut. Sedangkan yang diatur dalam Pasal 4 huruf d Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten yang menyatakan bahwa “Invensi tidak mencakup: d. Aturan dan metode yang hanya berisi program komputer”. Akan tetapi, berdasarkan penjelasan atas pasal tersebut dalam Undang-Undang Paten yang juga menyatakan bahwa “Yang dimaksud dengan “aturan dan metode yang hanya berisi program komputer” adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (tangible) maupun yang tak berwujud (intangible) merupakan Invensi yang dapat diberi paten”.

Pada nyatanya banyak peristiwa yang terjadi dikarenakan orang-orang ingin menggunakan atau mengimpor produk yang diberi Paten, yang dimana menimbulkan kerugian

---

<sup>1</sup> Djumhana and R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Aditya Bakti: Jakarta, 2003, hlm. 20.

terhadap pemegang Paten selaku pihak aplikasi. Dengan demikian, aplikasi *Higgs Domino Island* sebagai pemegang hak Paten perlu dilindungi dari pihak-pihak yang ingin merugikan pihak aplikasi tersebut dengan tanpa sepengetahuan pemegang hak Paten. Norma tersebut bertentangan dengan apa yang ada, maka program komputer yang termuat dalam *Higgs Domino Island* ini harus dilindungi oleh hukum.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum Paten

#### 1. Pengertian Hukum Paten

Pada hakikatnya, Hak paten merupakan suatu perlindungan yang diberikan bagi inventor yang telah melakukan suatu invensi di bidang teknologi. Paten diberikan untuk jangka waktu terbatas, dan tujuannya adalah mencegah pihak lain termasuk inventor independen melakukan suatu invensi di bidang teknologi yang sama, selama jangka waktu perlindungan paten, supaya inventor atau pemegang paten mendapat manfaat ekonomi yang layak atas invensinya.<sup>2</sup> Terdapat dua jenis paten yaitu paten biasa dan paten sederhana.

Paten biasa adalah paten yang melalui penelitian atau pengembangan yang mendalam dengan lebih dari satu klaim. Paten sederhana adalah paten yang tidak membutuhkan penelitian atau pengembangan yang mendalam dan hanya memuat satu klaim. Namun, secara tersirat terdapat jenis-jenis paten yang lain, yaitu paten proses dan paten produk. Paten proses adalah paten yang diberikan terhadap proses, sedangkan paten produk adalah paten yang diberikan terhadap produk.<sup>3</sup>

Subjek paten, yaitu : “Inventor adalah seorang yang secara sendiri atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi”. Mengenai subjek paten, bahwa yang berhak memperoleh paten adalah inventor atau yang menerima lebih lanjut hak inventor yang bersangkutan, jika suatu invensi dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama, hak atas invensi tersebut dimiliki secara bersama-sama oleh para inventor yang bersangkutan. Kedudukan Inventor adalah sama dengan pemegang paten. Namun, hal tersebut tidaklah selalu terjadi di dalam praktik. Ada kalanya Inventor dan pemegang paten tidak berada dalam tangan yang sama. Inventor tidak selalu memiliki kemampuan untuk memproduksi Invensi.

#### 2. Manfaat Hak Paten

Hak Paten adalah hak eksklusif yang diberikan negara untuk para penemu atas hasil karya atau temuannya di bidang teknologi dalam kurun waktu tertentu. Hak ini diberikan kepada seseorang atau beberapa orang untuk dapat menjalankan temuan tersebut secara mandiri atau memberikan persetujuan pada pihak lain untuk menjalankannya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten, hak paten memiliki jangka waktu perlindungan selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan dan jangka waktu tersebut tidak dapat diperpanjang. Setelah masa berlaku tersebut habis, hasil karyanya akan menjadi milik umum dan dapat digunakan untuk kepentingan bersama. Hak paten memiliki berbagai fungsi penting terutama di lini bisnis, antara lain: sebagai jaminan perlindungan hukum, menambah kepercayaan konsumen, mengurangi plagiarisme, dan menghindari eksploitasi karya.

Hak paten memiliki beberapa manfaat penting, terutama dalam bisnis. Pertama, hak paten dapat mencegah penyalinan, membuat, menjual, atau mengimpor penemuan. Kedua, hak paten dapat meningkatkan harga jual produk Anda karena pesaing tidak dapat meniru produk Anda.

<sup>2</sup> Dian Nurfitri and Rani Nurasi, *Pengantar Hukum Paten Indonesia*, PT. Alumni: Bandung, 2013, hlm. 6.

<sup>3</sup> Mochammad Bambang Ribowo and Roisah Kholis, “*Perlindungan Hukum Terhadap Paten Sederhana Dalam Sistem Hukum Paten Di Indonesia (Studi Komparasi Dengan Sistem Hukum Negara China)*.” Diss. Fakultas Hukum UNDIP (2018).

Ketiga, hak paten memberikan perlindungan hukum dan meningkatkan kepercayaan konsumen. Keempat, hak paten dapat mendatangkan keuntungan tambahan. Kelima, hak paten dapat dijadikan aset penting untuk mendukung kelancaran bisnis. Keenam, hak paten dapat menghindari eksploitasi karya. Terakhir, hak paten memberikan hak eksklusif kepada pemilik paten untuk mencegah atau menghentikan orang lain untuk membuat, menggunakan, didistribusikan, diimpor, atau dijual secara komersial oleh orang lain tanpa persetujuan pemilik paten.

### 3. Jenis-Jenis Perlindungan Hak Paten

Perlindungan hak paten adalah bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada pemegang hak paten untuk melindungi hak eksklusif atas penemuan atau inovasi yang telah didaftarkan undang-undang dalam memberikan hak eksklusif kepada pemegang paten untuk mencegah pihak lain tanpa izinnya memproduksi, menggunakan, menjual, atau mengimpor barang yang telah dipatenkan. Selain itu, terdapat juga peraturan terkait perlindungan hak paten dalam konteks hukum terkait, baik secara preventif maupun represif.<sup>4</sup>

- a. Perlindungan hukum preventif : Jenis perlindungan hak paten preventif adalah upaya pencegahan sebelum terjadinya pelanggaran. Salah satu bentuk perlindungan hukum preventif adalah dengan cara pendaftaran hak paten dan perlisensian hak. Perlindungan hukum preventif dapat dilakukan dengan cara pendaftaran hak cipta dan perlisensian hak. Perlindungan hukum preventif juga dapat dilakukan dengan cara melakukan permohonan pendaftaran hak kekayaan intelektual pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- b. Perlindungan hukum represif : Jenis perlindungan hak paten represif adalah bentuk perlindungan hukum yang memaksa dan bertujuan untuk menyelesaikan pelanggaran hak paten dalam suatu sengketa. Perlindungan hukum represif dapat ditempuh dengan cara gugatan secara perdata dan tuntutan secara pidana.

#### B. Tinjauan Umum Tentang Aplikasi *Higgs Domino Island*

*Higgs Domino Island* adalah sebuah aplikasi permainan atau *game online* yang dapat didownload dan dimainkan dengan mudah pada *smartphone* atau *handphone* android. Seperti permainan atau *game online* pada umumnya, aplikasi ini menawarkan banyak variasi permainan yang dapat dipilih dan dinikmati oleh penggunanya. Namun, aplikasi *Higgs Domino Island* mewajibkan pemainnya harus memiliki *chip* (jumlah atau nilai tertentu) untuk dapat menikmati berbagai jenis permainan dalam aplikasi tersebut.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* yang beredar di Indonesia sendiri beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing Game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *Gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *Games* di Indonesia.<sup>5</sup>

*Game online Higgs Domino Island* merupakan salah satu varian perjudian modern yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat. Secara teknis, perjudian jenis ini sangat mudah dan fleksibel untuk dimainkan. Cukup menginstall aplikasi dan membuat akun *game Higgs Domino*

<sup>4</sup> Ni Desak Kadek Arianti and Wahyu Wiangga Dipa, "Perlindungan Hukum Terhadap Kemiripan Suatu Produk." *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Volume 3 No. 2 (2021), 91-99.

<sup>5</sup> Milla Puspita, "Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino." Skripsi Institute Agama Islam Bengkulu (2021), hlm. 36.

*Island* sudah bisa mengakses beberapa jenis permainan secara *online*, diantaranya domino, qiu-qiu, dan yang paling digemari, yaitu permainan slot.

### C. Tinjauan Umum Tentang Akibat Hukum Terhadap Hak Paten

Akibat hukum adalah segala akibat yang terjadi dari segala perbuatan hukum yang dilakukan oleh subjek hukum terhadap obyek hukum ataupun akibat-akibat lain yang disebabkan karena kejadian-kejadian tertentu yang oleh hukum yang bersangkutan sendiri telah ditentukan atau dianggap sebagai akibat hukum. Akibat hukum inilah yang kemudian melahirkan suatu hak dan kewajiban bagi para subyek hukum.<sup>6</sup> Dalam penjelasan umum Undang-Undang Paten disebutkan, Paten diberikan oleh negara apabila diminta oleh penemu, baik orang atau badan hukum yang berhak atas penemuan tersebut.

Pendaftaran paten bisa dilakukan dengan sistem konstitutif dan sistem deklaratif. Hak Paten merupakan hal yang cukup menarik dalam dunia bisnis khususnya dalam bidang industri, karena hasil temuan seseorang dalam bidang teknologi yang selain membawa dampak pengembangan dalam ilmu pengetahuan juga ada nilai ekonomisnya. Paten melindungi penemuan atau hasil invensi di bidang teknologi sehingga selama waktu tertentu inventor memiliki hak untuk melaksanakan sendiri invensinya atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan penemuan tersebut. Invensi yang dimaksud disini adalah invensi yang memiliki sifat kebaruan (*new*) dan mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam dunia industri.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten Pasal 134 Ayat 2 yang menyatakan bahwa : Menteri wajib memberitahukan kepada pemegang paten dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari sebelum Paten dimaksud dinyatakan hapus berdasarkan alasan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) kemudian Pasal 135 Ayat (1) dan (2), sebagai berikut: Ayat (1) Dalam hal paten dinyatakan dihapus sebagaimana dalam Pasal 130, Menteri memberitahukan secara tertulis, dalam bentuk elektronik atau non-elektronik mengenai penghapusan dimaksud kepada: a. Pemegang Paten atau Kuasanya; dan b. Penerima Lisensi atau Kuasanya. Ayat (2) Paten yang dinyatakan dihapus sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dicatat dan di umumkan Penghapusan paten yang menimbulkan akibat sehingga sangat banyak merugikan pemegang lisensi, maka diperlukan pengaturan hukum yang memadai bagi pemegang lisensi tersebut. Khusus mengenai masalah lisensi ini, karena luasnya cakupan yang hendak dicapai, Undang-Undang Paten ini mengamanatkan kepada Pemerintah untuk mengaturnya lebih lanjut agar selalu sesuai dengan kebutuhan dan keadaan.

### D. Tinjauan Umum Tentang Pengaturan Paten Dalam Aplikasi Atau Program Komputer

#### 4. Pengaturan Berdasarkan Hukum Nasional

Paten merupakan bentuk atau konstruksi perlindungan terhadap invensi (penemuan) dalam bidang teknologi. Terkait invensi dan perlindungannya, terdapat undang-undang yang mengatur yang dimana sebelumnya telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten yang kemudian dicabut dan diganti dengan Undang-Undang terbaru yakni Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten. Latar belakang undang-undang yang telah menggantikan beberapa undang-undang terkait sebelumnya, tidak lain adalah hendak memajukan teknologi dan mewujudkan kemandirian teknologi Indonesia.

Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa paten merupakan kekayaan intelektual yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum. Seperti yang kita pahami bersama bahwa saat ini kita berada pada era

<sup>6</sup> Tami Rusli, *Pengantar Ilmu Hukum*, Universitas Bandar Lampung (UBL) Press: Lampung, 2017, hlm. 100.

industri 4.0 dengan membawa perkembangan teknologi dalam berbagai bidang dan berkembang sedemikian pesat sehingga diperlukan peningkatan perlindungan bagi inventor dan pemegang paten. Sebagai dampak dari revolusi industri generasi ke-4 (era industri 4.0), Indonesia dihadapkan pada suatu tantangan yaitu adanya persaingan yang semakin tajam.<sup>7</sup> Untuk dapat bersaing dalam era perdagangan bebas kita perlu meningkatkan kemampuan bangsa dalam mengembangkan keunggulan teknologi yang berbasis paten.<sup>8</sup>

Josef Kohler dengan teorinya yang terkenal dengan "*Immaterialguterrecht*" menjelaskan, bahwa adanya hubungan yang sangat istimewa antara orang dengan benda tak berwujud (*immateriales Gut*). Menurut Kohler, Hak Kekayaan Intelektual adalah hak kebendaan yaitu hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio atau hasil dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Hasil kerjanya itu berupa benda immateril (benda yang tidak berwujud). Hasil kerja otak itu yang kemudian dirumuskan sebagai intelektualitas. Orang yang optimal memerankan kerja otaknya disebut sebagai orang yang terpelajar, mampu menggunakan rasio, mampu berpikir secara rasional dengan menggunakan logika (metode berpikir dan cabang filsafat), karena itu hasil pemikirannya disebut rasional atau logis. Orang yang tergabung dalam kelompok ini disebut kaum intelektual.

Dengan memperhatikan arti dan peran teknologi yang begitu penting dalam industri, maka tidaklah mungkin pencapaian sasaran pembangunan industri nasional dapat dilakukan dengan mengabaikan teknologi. Oleh sebab itu, negara perlu memberikan perlindungan hukum terhadap invensi tersebut, yang dapat menciptakan iklim yang baik dan mampu mendorong gairah atau semangat inventor dalam menghasilkan invensi teknologi.

Setidaknya, iklim yang lebih memungkinkan bangsa Indonesia untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam menguasai teknologi. Teknologi pada dasarnya lahir dari karsa intelektual, sebagai karya intelektual manusia. Adanya kepastian bahwa hak seseorang akan memperoleh perlindungan hukum, itulah yang pada gilirannya akan memperkuat iklim yang baik bagi penyelenggaraan kegiatan yang melahirkan teknologi. Dalam ilmu hukum disebut perlindungan paten, sebagai hak atas invensi tersebut.<sup>9</sup>

## 5. Pengaturan Berdasarkan Hukum Internasional

Dalam kancah Internasional, Indonesia sebagai anggota Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization* atau *WTO*) yang juga meratifikasi perjanjian *TRIPs* (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) dengan tidak hanya perlu patuh terhadap peraturan-peraturan tersebut, tetapi juga memiliki kewajiban melindungi rakyatnya khususnya dibidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Perjanjian *TRIPs* adalah perjanjian yang menetapkan standar minimum dan fleksibilitas dalam perlindungan HKI serta mewajibkan setiap anggota negara untuk menerapkannya dalam peraturan perundang-undangannya.<sup>10</sup> Hak individu yang diberikan kepada inventor atau pemegang paten sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Paten, seharusnya juga tetap dapat memberikan kemaslahatan bagi masyarakat. Dalam mengembangkan sistem paten di Indonesia tidaklah semata-mata karena tekanan dunia Internasional, namun juga karena kebutuhan nasional untuk menciptakan suatu sistem perlindungan hak kekayaan intelektual yang efektif dan juga bermanfaat bagi masyarakat.

<sup>7</sup> Tony Hanoraga, "Pembaharuan Sistem Paten Nasional Sebagai Strategi Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *IPTEK Journal of Proceedings Series* (2018), hlm. 303.

<sup>8</sup> Luluk Indarinul Mufidah and Mukhamat Sain, "Perlindungan dan Permasalahan Hukum Bagi Pemegang Hak Paten di Indonesia." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 3.1 (2023).

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 62.

<sup>10</sup> Achmad Zen Umar Purba, *Perjanjian TRIPS dan Beberapa Isu Strategis*, Badan Penerbit F.H Universitas Indonesia dan P.T. Alumni: Jakarta-Bandung, 2011, hlm. 171.

Dalam kerangka *World Trade Organization (WTO)*, perlindungan HKI diatur dalam *TRIPs*, dimana persetujuan terhadap *TRIPs Agreement* tersebut merupakan salah satu persyaratan bagi negara yang tergabung dalam *WTO*. *TRIPs* sendiri adalah salah satu *Final Act Embodying The Uruguay Round of Multilateral Trade Negotiation*, yang ditandatangani di Marakesh, pada April 1994 oleh 124 negara, termasuk diantaranya adalah Indonesia.<sup>11</sup>

Indonesia sebagai negara berkembang yang sudah menjadi anggota dan secara sah ikut dalam *TRIPs*, melalui ratifikasi *WTO (World Trade Organization)* dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia). Ratifikasi ini kemudian diimplementasikan dalam revisi terhadap ketiga undang-undang bidang hak kekayaan intelektual yang berlaku saat itu. Konsep hak kekayaan intelektual terus menjalani proses dimasukkannya hak kekayaan intelektual sebagai bagian dari sistem perdagangan Internasional adalah contoh dari proses tersebut. Hak kekayaan intelektual pun mengalami pemekaran dengan dirumuskannya Hak Kekayaan Intelektual menjadi 7 bidang, yakni : hak cipta, paten, merek, indikasi geografis, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, dan rahasia dagang.<sup>12</sup>

Perjanjian Internasional *TRIPs* sebagai lampiran *WTO (World Trade Organization)* merupakan dokumen yang mengikat terhadap Indonesia yang telah meratifikasi persetujuan tersebut dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia). Berdasarkan hukum internasional, persetujuan internasional yang telah diratifikasi merupakan hukum nasional bagi negara itu sendiri

### III.HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Perlindungan Hak Paten Terhadap Program Komputer Pada Sistem Aplikasi *Higgs Domino Island* di Indonesia

Program komputer atau aplikasi komputer khususnya dalam *game Higgs Domino Island* ini dari hukum positif Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang tersebut, karena program komputer terdiri dari kode sumber yang meliputi bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Akan tetapi, perlindungan program komputer dari segi hak Cipta hanya memuat untuk melindungi ekspresi dalam bentuk material bukan berupa ide atau informasi maupun sistem yang merujuk pada suatu ciptaan.

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pada Bagian Ketiga “Hasil Karya yang Tidak Dilindungi Hak Cipta” Pasal 41 huruf b yang menyatakan bahwa “Hasil Karya yang tidak lindungi Hak Cipta meliputi: b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan, atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan”. Berdasarkan bunyi pasal tersebut aplikasi *Higgs Domino Island* tidak dapat diberikan perlindungan dari segi hak Cipta, karena yang diketahui bahwa aplikasi tersebut merupakan hasil dari ide seseorang yang kemudian dikembangkan melalui sistem, konsep, prosedur, maupun data yang dijelaskan atau digabungkan. Aplikasi *Higgs Domino Island* yang dimuat dari program komputer melalui sistem teknologi digital lebih sesuai untuk mendapatkan perlindungan hukum dari segi hak Paten.

<sup>11</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, 2009, hlm. 114.

<sup>12</sup> Berdasarkan *TRIPs*, dan tergantung cara satu negara mengimplementasikan, terdapat satu bidang hak kekayaan intelektual yang lain, yaitu perlindungan varietas tanaman; (*TRIPs* Art. 27.3 (b)). Dalam sistem HaKI Indonesia perlindungan varietas tanaman diatur oleh UU No. 29 Tahun 2000.

Bahwa terkait dengan program komputer atau aplikasi komputer dalam kancah Internasional telah dilindungi dalam *TRIPs (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) Agreement*. Perlindungan hukum atas hak paten di Indonesia pun merupakan ratifikasi dari *TRIPs*, Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia)* sebagai konsekuensi ratifikasi terhadap *TRIPs Agreement*, maka Indonesia juga harus membuat aturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual yang mengacu dari *TRIPs Agreement* tersebut.

Perjanjian *TRIPs* adalah perjanjian yang menetapkan standar minimum dan fleksibilitas dalam perlindungan Hak Kekayaan Intelektual serta mewajibkan setiap anggota negara untuk menerapkannya dalam peraturan perundang-undangannya. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 Ayat (2) *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs) Agreement* mengacu kepada semua kategori kekayaan intelektual yang disebutkan dalam bagian 1 sampai dengan 7 dari bab II *TRIPs Agreement*, sebagai berikut :

1. Hak Cipta dan Hak Terkait;
2. Merek;
3. Indikasi Geografis;
4. Desain Industri;
5. Paten;
6. Desain Tata Letak (Topografi) Sirkuit Terpadu; dan
7. Perlindungan Informasi Rahasia.

Perjanjian *TRIPs Agreement* pada Pasal 27 Ayat 3 yang juga menyatakan para anggota dapat melakukan pengecualian terhadap hak paten yang sebagaimana dalam artian bahwa “Anggota juga dapat mengecualikan dari hak paten : (a) Metode diagnostik, terapeutik, dan bedah untuk perawatan manusia atau hewan; (b) Tanaman dan hewan selain mikroorganisme, dan pada dasarnya proses biologis untuk produksi tanaman atau hewan selain proses non-biologis dan mikrobiologis. Namun, Anggota wajib menyediakan perlindungan varietas tanaman baik dengan paten atau dengan sistem *sui generis* yang efektif atau dengan kombinasi keduanya”. Sehingga, terkait program komputer tidak termasuk dalam pengecualian untuk mendapatkan perlindungan hak paten berdasarkan perjanjian Internasional tersebut. Jika diterjemahkan dapat dipahami bahwa paten yang diajukan di berbagai negara penandatanganan konvensi oleh warga negara dari negara penandatanganan konvensi adalah paten independen yang diperoleh untuk penemuan yang sama di negara lain, baik anggota penandatanganan atau bukan.

Perlindungan paten terdapat dua jenis, yaitu paten biasa dan paten sederhana. Paten biasa adalah paten yang melalui penelitian atau pengembangan yang mendalam dengan lebih dari satu klaim. Paten sederhana adalah paten yang tidak membutuhkan penelitian atau pengembangan yang mendalam dan hanya memuat satu klaim. Namun, secara tersirat terdapat jenis-jenis paten yang lain, yaitu paten proses dan paten produk. Paten proses adalah paten yang diberikan terhadap proses, sedangkan paten produk adalah paten yang diberikan terhadap produk.

Subjek paten, yaitu : “Inventor adalah seorang yang secara sendiri atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invenisi.” Mengenai subjek paten, bahwa yang berhak memperoleh paten adalah inventor atau yang menerima lebih lanjut hak inventor yang bersangkutan, Jika suatu invenisi dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama, hak atas invenisi tersebut dimiliki secara bersama-sama oleh para inventor yang bersangkutan. Kedudukan inventor adalah sama dengan pemegang paten.



Namun, hal tersebut tidaklah selalu terjadi di dalam praktik. Ada kalanya inventor dan pemegang paten tidak berada dalam tangan yang sama. Inventor tidak selalu memiliki kemampuan untuk memproduksi invensi. Oleh karena itu, inventor biasanya menjual invensinya tersebut (*assignment*) kepada pihak inventor yang selanjutnya menjadi pemegang paten. Nama inventor sebagai pihak yang menghasilkan invensi itu tetaplah dicantumkan dalam Sertifikat Paten. Pencantuman nama tersebut merupakan perwujudan dari hak moral, yaitu hak yang melekat dalam diri si Inventor walaupun kepemilikan atas Invesinya telah beralih kepada pihak lain.

Perlindungan hukum terhadap hasil penemuan dibidang teknologi, diharapkan dapat merangsang penemu untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menemukan berbagai temuan di bidang teknologi dan sekaligus memudahkan dalam rangka menunjang pembangunan dan pengembangan. Program komputer yang merupakan suatu temuan yang dapat dikembangkan melalui teknologi dalam sistem digital yang memuat ide-ide, kode akses, maupun langkah-langkah dengan menghasilkan penyelesaian masalah teknis.

Sebagai contoh penulis melakukan perbandingan hukum terkait program komputer yang bersumber dari dua anggota Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization* atau *WTO*), yaitu negara Singapura dan negara Hong Kong yang juga meratifikasi perjanjian *TRIPs* (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*). Sebagai anggota *World Trade Organization*, dengan tidak hanya perlu patuh terhadap peraturan-peraturan tersebut, tetapi juga memiliki kewajiban melindungi rakyatnya khususnya dibidang Hak Kekayaan Intelektual.

Jika berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam hal aplikasi *Higgs Domino Island* dapat dianggap sebagai program komputer karena adanya invensi, memiliki langkah-langkah inventif yang dapat dilakukan pembaharuan apabila diperlukan, serta dapat diterapkan dalam dunia industri dikarenakan melibatkan perkembangan teknologi saat ini. Sehingga, hak paten dapat memberikan perlindungan atas invensi-invensi yang berkaitan dengan program komputer. Walaupun sangat berbeda dengan peraturan paten yang berlaku di Indonesia, dimana program komputer masuk sebagai salah satu dari Hak Cipta disebabkan lebih fokus pada aspek estetika dan fungsional seperti dalam melindungi aplikasi website dan aplikasi mobile.<sup>13</sup>

Namun, mengenai program komputer yang disebutkan diatas khususnya pada huruf c, dari *Information On Hong Kong Patent Procurement* (Informasi Pengadaan Paten Hong Kong) penulis menemukan penjelasan bahwa penemuan terkait program komputer yang dimana menghasilkan lebih lanjut efek teknis dengan melibatkan perangkat lunak komputer yang memecahkan masalah teknis itu bisa dipatenkan. Serta, dalam *Patents Registry Intellectual Property Department Hong Kong SAR Government Patents Examination Guidelines* (Pendaftaran Paten Departemen Kekayaan Intelektual Pemerintah SAR Hong Kong Pedoman Pemeriksaan Paten) juga memberikan penjelasan terkait penemuan mempunyai dampak yang mengecualikan hak paten atas program komputer “sebagaimana adanya”, yang dimana dapat diartikan pula bahwa program komputer yang memberikan kontribusi teknis tidak termasuk dalam pengecualian, karena lebih dari program komputer yang dimaksud.

Sejalan dengan invensi atau penemuan yaitu program komputer yang penulis maksudkan dalam penelitian ini, maka sistem yang berkembang dalam aplikasi *Higgs Domino Island* merupakan suatu program komputer, karena aplikasi tersebut memberikan kontribusi teknis dengan langkah-langkah efek teknis yang melibatkan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) guna menyelesaikan permasalahan teknis. Sehingga, program komputer melalui sistem aplikasi *Higgs Domino Island* ini masuk dalam invensi yang dapat dipatenkan dan berhak untuk mendapatkan perlindungan hukum dari hak Paten.

<sup>13</sup> Putu Eka Wiranjaya Putri and I Wayan Wiryawan, “Pengaturan Digitalisasi Peta Terkait Transportasi Online Dalam Perspektif Hak Cipta.” *Jurnal Magister Hukum Udayana* Volume 10 No. 1, (April, 2021).

Selain itu, dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten pada Pasal 4 huruf d yang juga menyatakan bahwa “Invensi tidak mencakup: d. Aturan dan metode yang hanya berisi program komputer”. Sementara itu, *game online Higgs Domino Island* merupakan sebuah *game domino online* yang sangat populer, memiliki sejarah yang menarik sejak berdirinya. *Game Higgs Domino* dirilis pada Tahun 2020 tepatnya pada tanggal 16 Desember 2020 yang berlokasi di Hong Kong oleh developer yang bernama *Higgs Game*. *Game* tersebut mempunyai nilai dan harga yang menguntungkan bagi pemain maupun pemilik dari *game Higgs Domino Island* yang dimana *game* ini juga tersedia untuk diunduh dan dimainkan pada perangkat Android dan iOS.<sup>14</sup> *Game Higgs Domino Island* datang dengan banyak fitur-fitur menarik. Saat ini penggunaan *game online* telah menjadi sesuatu yang banyak dijumpai diberbagai tempat, ditempat umum seperti di warung internet, kafe bahkan warung kopi dengan menggunakan *handphone*, begitu pun dengan pengguna *game Higgs Domino Island* yang terdiri dari berbagai kalangan, sehingga *game online Higgs Domino Higgs Island* ini mudah dijangkau oleh penggunanya.<sup>15</sup>

Sesuai penjelasan di atas, perkembangan paten di Indonesia masih diperlukan kesadaran dan pemahaman tentang hal-hal penting bagaimana kewajiban pemegang paten untuk mendaftarkan hak-hak yang dimilikinya. Sebab di dalam paten terdapat hak-hak yang melekat, misalnya hak eksklusif, hak ekonomi dan hak moral. Maka, pemegang paten perlu dilindungi yang dimana terdapat hak yang melekat karena didalam aplikasi *Higgs Domino Island* memiliki sistem dari program komputer dan karakter teknis yang dapat didaftarkan paten.

Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis lebih fokus memperhatikan dari perihal sistem teknis pada aplikasi tersebut yang memiliki unsur Paten nya, sehingga penulis berpendapat bahwa aplikasi *Higgs Domino Island* harus dilindungi hukum dari segi hak Paten. Karena, program komputer yang ada dalam *Game online Higgs Domino Island* juga memiliki karakter teknis tertentu dan unik. Serta mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (tangible) maupun yang tak berwujud (intangible) merupakan invensi yang dapat diberi paten, sebagaimana sesuai dari penjelasan atas Pasal 4 huruf d Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten.

Berdasarkan *TRIPs Agreement*, pengaturan mengenai program komputer masuk dalam kategori Hak Paten. Sehingga, terkait dengan Undang-Undang yang berlaku pada saat ini tepatnya pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten khususnya pasal 4, menurut penulis tidak relevan lagi karena pernyataan mengenai invensi atau penemuan yang terkait dengan program komputer tidak dapat dipatenkan, sedangkan dalam aturan Internasional yang terkait dengan paten seperti tertuang dalam perjanjian Internasional tepatnya pada *TRIPs Agreement* yang berkaitan juga dengan *Paris Convention* bahwa bidang teknologi berbasis digital melalui program komputer itu termasuk dalam paten, sehingga wajib untuk dilindungi.

Dengan demikian, perlindungan hak paten terhadap aplikasi *Higgs Domino Island* di Indonesia perlu terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan memeriksa segala hal yang menjadi persyaratan guna mendapatkan perlindungan tersebut dengan memerhatikan segala ketentuan-ketentuan yang berlaku di negara yang ditujukan. Suatu invensi harus memenuhi beberapa persyaratan substantif untuk mendapatkan hak paten, yaitu: baru; mengandung hal inventif; dan dapat diterapkan secara industri. Hak paten memiliki batas waktu. Karena paten bersifat

<sup>14</sup> Teknosiar, 15 Maret 2023. “Sejarah Games Higgs Domino Island Player Slot Wajib Tahu”, diakses dari <https://teknosiar.com/3054/sejarah-games-higgs-domino-island-player-slot-wajib-tahu/>, diakses pada tanggal 07 Februari 2024 Pukul 15:35 WITA.

<sup>15</sup> Mahmud Fauzi and Zul Anwar Ajim Harahap, “*Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam.*” *Jurnal El-Thawalib* 3.2 (2022): 288-302.

territorial, maka perlindungan paten hanya berlaku di negara tempat permohonan paten diajukan dan disetujui.

#### IV. PENUTUP

##### Kesimpulan

Aplikasi *Higgs Domino Island* yang merupakan suatu penemuan dari program komputer yang wajib mendapatkan perlindungan karena sistem teknologi yang berbasis digital. Meskipun, perlindungan terhadap program komputer juga belum dilindungi secara eksplisit sebagai paten karena dalam hukum positif Indonesia, program komputer masuk sebagai salah satu dari Hak Cipta.

Namun, apabila dilihat dari perjanjian Internasional yaitu *TRIPs Agreement*, program komputer dari *Higgs Domino Island* termasuk dalam invensi yang dapat dipatenkan. Dengan fakta yang ditemukan oleh penulis dalam kasus ini berbeda dengan perjanjian Internasional *TRIPs*, yang menetapkan hak paten untuk setiap invensi, baik produk maupun proses dalam berbagai bidang teknologi, dengan persetujuan *WTO* bahwa paten dapat diberikan untuk setiap invensi, baik produk maupun proses. Tetapi, aplikasi *Higgs Domino Island* di Indonesia yang memiliki unsur paten untuk sistem teknologinya tidak dapat dipatenkan, karena belum terjadi pengharmonisasian berdasarkan *TRIPs Agreement*.

##### Saran

Dengan kemajuan teknologi media sosial saat ini, setiap orang dapat melakukan duplikasi atau peniruan produk hasil penelitian seseorang, sehingga diperlukan peningkatan perlindungan paten atas penemuan tersebut yang dimana inventor dapat memberikan kemudahan akses untuk melaporkan tindakan peniruan. Semata-mata ini agar inventor atau penemu di Indonesia dapat mengembangkan temuan teknologinya tanpa merasa takut akan perlindungan hak paten. Dengan adanya bentuk perlindungan tersebut, temuan mereka akan lebih aman.

Terkait dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku pada saat ini, menurut penulis perlu adanya novelty (pembaharuan) dan melakukan harmonisasi berdasarkan isi dari perjanjian Internasional yaitu *TRIPs Agreement* dan *Paris Convention* yang menyebutkan bahwa sistem dalam program komputer itu termasuk dalam paten, sehingga wajib untuk dilindungi.

Maka dari itu, saran dari penulis bahwa perancangan undang-undang terkait paten harus melihat dari segi Internasional maupun nasional, karena hak kekayaan intelektual ini khususnya paten merupakan bagian dari sistem perdagangan Internasional yang terdapat nilai ekonomis jika dikelola dengan baik oleh pemilik paten maupun pemerintah.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### BUKU

- Achmad Zen Umar Purba, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, P.T. Alumni: Bandung, 2005.
- Achmad Zen Umar Purba, *Perjanjian TRIPs dan Beberapa Isu Strategis*, Badan Penerbit F.H Universitas Indonesia dan P.T. Alumni: Jakarta-Bandung, 2011.
- Dian Nurfitri and Rani Nurasi, *Pengantar Hukum Paten Indonesia*, PT. Alumni: Bandung, 2013.
- Djumhana and R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Aditya Bakti: Jakarta, 2003.
- Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni: Bandung, 2009.
- Hetty Hassanah, *Aspek Hukum Perdata Di Indonesia*, Deepublish: Yogyakarta, 2016.
- Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press: Malang, 2017.

- Morris L. Cohen dalam Muh. Aspar, *Metode Penelitian Hukum*, Universitas Sembilan Belas November: Kolaka, 2015.
- OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Grafindo Perkasa: Jakarta, 2015.
- Roscoe Pound, *Pengantar Filsafat Hukum* (terjemahan Mohamad Radjab), Cetakan Ketiga, Bharataraya Karya Aksara: Jakarta, 1982.
- Tami Rusli, *Pengantar Ilmu Hukum*, Universitas Bandar Lampung (UBL) Press: Lampung, 2017.

### **Peraturan Perundang-undangan/Konvensi Internasional**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia)

Perjanjian Internasional *TRIPs (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights)*

Perjanjian Internasional *Paris Convention (Paris Convention for the Protection of Industrial Property)*

*Patents Act (Cap 221), Singapore*

*Patents Ordinance (Cap 514), Hong Kong*

### **Jurnal**

- Khoiruddin Manahan Siregar, "Pengaruh Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Hubungan Masyarakat Dengan Pemerintah Di Kota Padangsidimpuan." *Jurnal Al-Maqasid: Jurnal Ilmu-Ilmu Kesyariahan dan Keperdataan Volume 7 No. 2* (2021).
- Luluk Indarinul Mufidah and Mukhamat Sain, "Perlindungan dan Permasalahan Hukum Bagi Pemegang Hak Paten di Indonesia." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman 3.1* (2023).
- Mahmud Fauzi and Zul Anwar Ajim Harahap, "Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam." *Jurnal El-Thawalib 3.2* (2022).
- Masjulita Ritonga and Nurhotia Harahap. "Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino." *Jurnal El-Thawalib Volume 3 No. 4* (August 31, 2022).
- Milla Puspita, "Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino." *Skripsi Institute Agama Islam Bengkulu* (2021).
- Mochammad Bambang Ribowo and Roisah Kholis, "Perlindungan Hukum Terhadap Paten Sederhana Dalam Sistem Hukum Paten Di Indonesia (Studi Komparasi Dengan Sistem Hukum Negara China)." *Diss. Fakultas Hukum UNDIP* (2018).
- Mutia Denti Armala Zuami and Bakti Tresnawati, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Paten Akibat Dihapusnya Keemilikan Hak Paten dari Daftar Umum Paten." *Jurnal Juristic 1.1* (2020).
- Ni Desak Kadek Arianti and Wahyu Wiangga Dipa, "Perlindungan Hukum Terhadap Kemiripan Suatu Produk." *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Volume 3 No. 2* (2021).
- Putu Eka Wiranjaya Putri and I Wayan Wiryawan, "Pengaturan Digitalisasi Peta Terkait Transportasi Online Dalam Perspektif Hak Cipta." *Jurnal Magister Hukum Udayana Volume 10 No. 1*, (April, 2021).

Tony Hanoraga, “Pembaharuan Sistem Paten Nasional Sebagai Strategi Menghadapi Revolusi Industri 4.0.” *IPTEK Journal of Proceedings Series* (2018).

**Website**

Teknosiar, 15 Maret 2023. ”Sejarah Games Higgs Domino Island Player Slot Wajib Tahu”, diakses dari <https://teknosiar.com/3054/sejarah-games-higgs-domino-island-player-slot-wajib-tahu/>.

Dwi Jayanti, Dian, 04 April 2023. “Seluk Beluk Paten”, diakses dari <https://www.hukumonline.com/klinik/a/seluk-beluk-paten-lt5372c4c71a0c1>.