

# PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF



Prof. Dr. Ir. Eddy Triharyanto, MP



Universitas Sebelas Maret

# EKONOMI KREATIF

(UU EKRAF NO. 24/2019)

Perwujudan nilai tambah dari Kekayaan Intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.



## LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA

No.212, 2019

KESRA. Ekonomi Kreatif (Penjelasan Dalam  
Tambahannya Lembaran Negara Republik Indonesia  
Nomor 6414)

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 24 TAHUN 2019  
TENTANG  
EKONOMI KREATIF

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Indonesia memiliki kekayaan warisan budaya yang perlu dimanfaatkan menjadi produk yang menciptakan nilai tambah melalui pengembangan ekonomi kreatif untuk memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
  - b. bahwa Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah bertanggung jawab dalam menciptakan dan mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif sehingga mampu memberikan kontribusi bagi perekonomian nasional dan meningkatkan daya saing global guna tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan;
  - c. bahwa untuk memberikan dasar kepastian hukum kepada Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dalam menciptakan dan mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif, perlu pengaturan tentang ekonomi kreatif;
  - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu membentuk Undang-Undang tentang Ekonomi Kreatif;

# Ekosistem Ekonomi Kreatif

1. Pengembangan riset;
2. Pengembangan pendidikan;
3. Fasilitasi pendanaan dan pembiayaan;
4. Penyediaan infrastruktur;
5. Pengembangan sistem pemasaran;
6. Pemberian insentif;
7. Fasilitasi kekayaan intelektual; dan
8. Pelindungan hasil kreativitas.



# HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

**HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL** ADALAH HAK YANG TIMBUL DARI HASIL OLAH KEMAMPUAN DAYA PIKIR MANUSIA YANG MENGHASILKAN SUATU PRODUK / PROSES YANG BERGUNA UNTUK MANUSIA



# HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

World Intellectual Property Organization (WIPO) Perlindungan hukum untuk karya intelektual dalam bidang industri, ilmu pengetahuan, sastra, dan seni



Hak untuk melarang orang lain

Hak untuk mengambil tindakan hukum

Memberi kepastian hukum

# DOMAIN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

## Hak Cipta

(Copyright/Author Right )



1. **Seni**
2. **Sastra**
3. **Ilmu Pengetahuan**
4. **Hak-hak Terkait (Pelaku, Rekaman, dll)**

## Hak Kekayaan Industri

(Industrial Property Rights)



1. **Paten** (Invensi Teknologi)
2. **Merek** (Simbol/ Nama Dagang Barang/ Jasa))
3. **Desain Industri** (Desain Penampilan Produk)
4. **Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu** (Desain Peletakan Rangkaian Sirkuit Terpadu/ Integrated Circuit/ IC)
5. **Rahasia Dagang** (Informasi Rahasia yang memiliki nilai ekonomi)
6. **Perlindungan Varietas Tanaman (PVT)** (dikelola Dep. Pertanian)
7. **Indikasi Geografis** (Identitas wilayah)

# **Kerugian tidak melindungi produk/jasa dengan HKI**

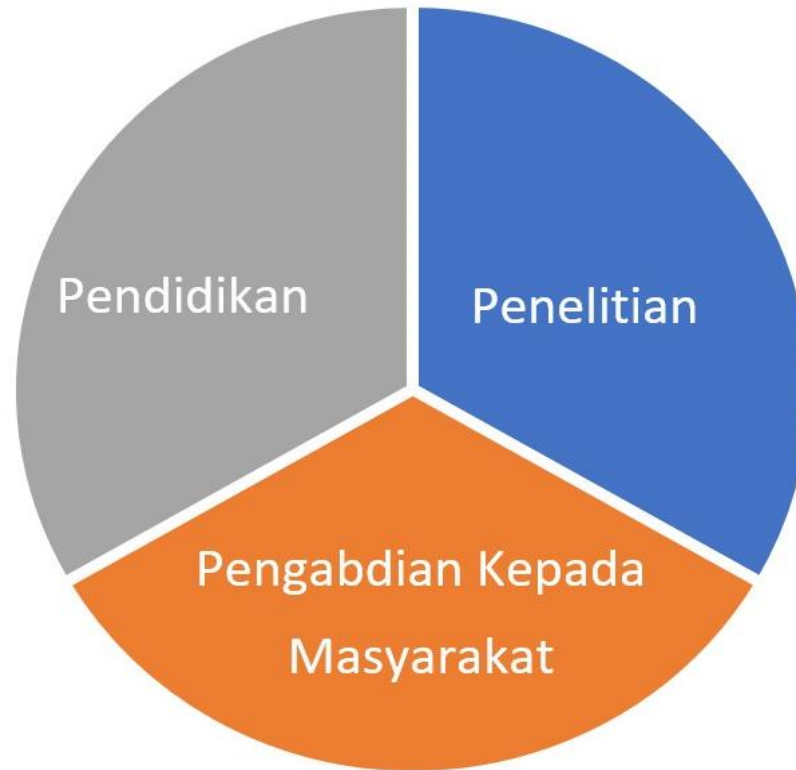
- Kreasi intelektual bebas digunakan dan dikomersilkan pihak lain.  
Pihak lain dapat mendaftarkannya
- Pihak lain dapat mendaftarkannya

# MANFAAT HKI

- Aset Perusahaan
- Pendukung Pengembangan Usaha
- Pencegah Persaingan Usaha Tidak Sehat dan Peningkat Daya Saing
- Pemacu Inovasi/Kreativitas
- Pembentuk *Image*
- Sebagai Agunan



# PERAN PERGURUAN TINGGI



**Tridarma Perguruan Tinggi**

# PENDIDIKAN

## A. Pendidikan Kulikuler

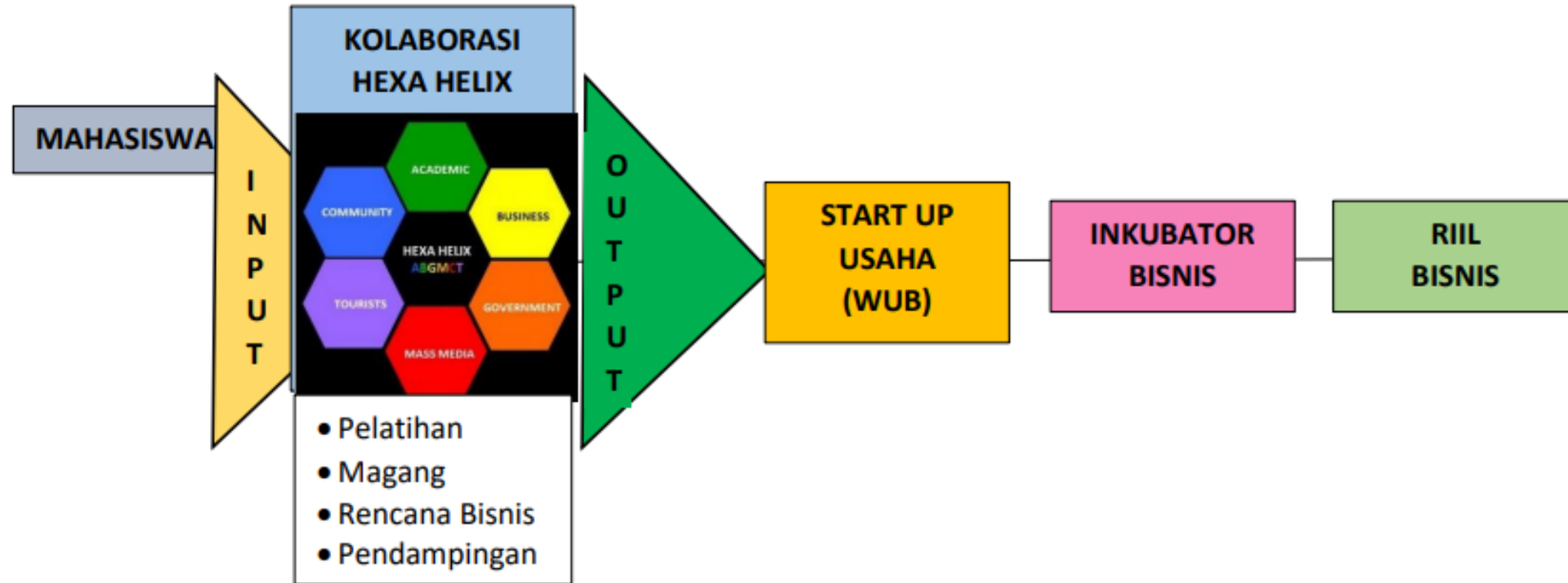
### Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka

- Bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja.
- Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa memilih mata kuliah yang akan mereka ambil.
- Dalam konteks MBKM Substansi Yang Diharapkan Adalah Tumbuhnya inovasi-inovasi baru, dimana inovasi adalah dasar tumbuh dan berkembangnya ekonomi kreatif.
- Sejalan Dengan UU Ekraf di sebutkan bahwa Ekosistem Ekonomi Kreatif dibangun melalui dunia Pendidikan



## B. Pendidikan Non Kulikuler

# PENCIPTAAN WIRAUSAHA BARU DALAM BIDANG EKONOMI KREATIF



# PENELITIAN

HIRILISASI DAN  
KOMERSIALISASI

INKUBATOR BISNIS  
(Strat up usaha)

JUAL PUTUS

ROYALTY

RISET  
PENGEMBANGAN

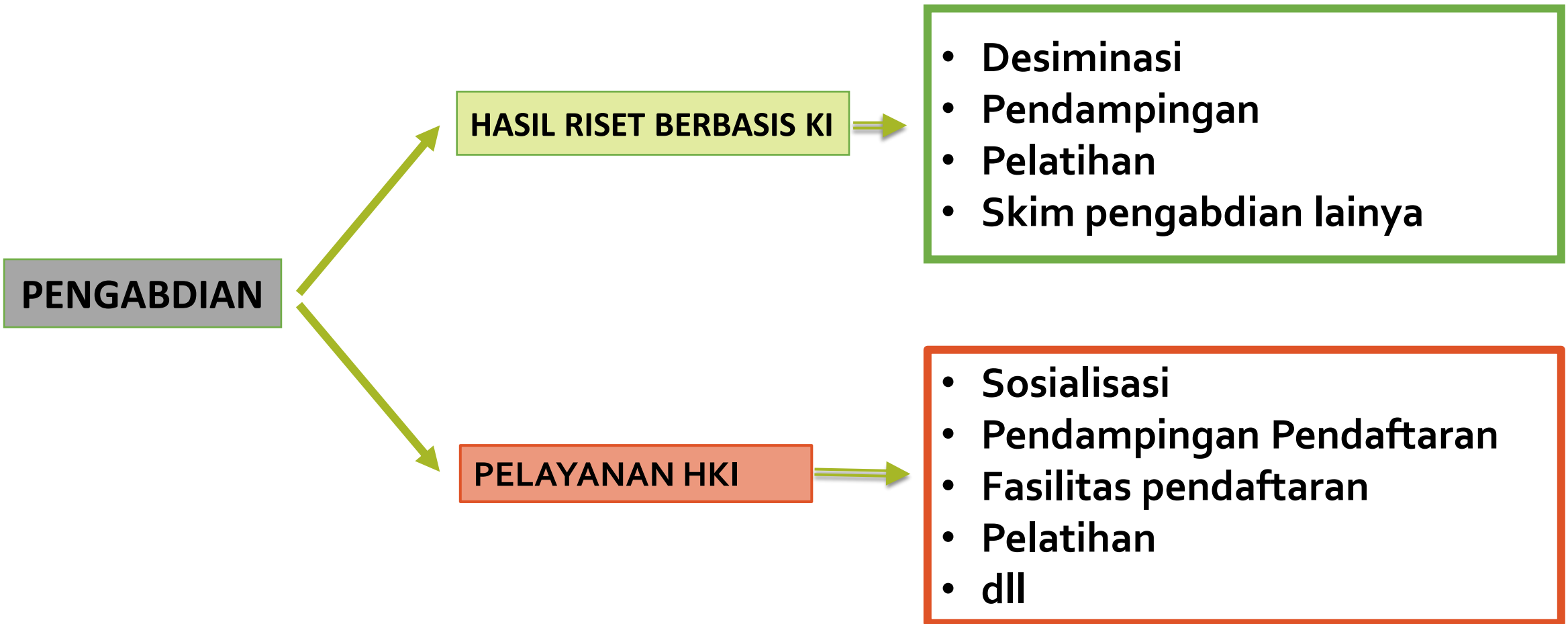
RISET TERAPAN

RISET DASAR

## TRL

- |   |  |
|---|--|
| 9 | Benar-benar terbukti dan terbukti berhasil                             |
| 8 | Telah memulai pengujian dan demonstrasi dalam aplikasi yang sebenarnya |
| 7 | Demonstasi prototipe sistem dalam lingkungan/aplikasi yang sebenarnya  |
| 6 | Demonstrasi model atau tipe dalam lingkungan yang relevan              |
| 5 | Validasi kode, komponen dalam satu lingkungan aplikasi                 |
| 4 | Validasi Kode, Komponen dan Laboratorium                               |
| 3 | Pembuktian konsep (Proof of concept)                                   |
| 2 | Formulasi konsep dan/aplikasi teknologi                                |
| 1 | Prinsip dasar  |

# PENGABDIAN



A red watering can is shown pouring water onto a small green plant that is growing out of a stack of coins. The background is a soft, out-of-focus green field. The scene is set on a mound of dark soil.

*Terima Kasih*

**BERANI BERUBAH UNTUK  
TUMBUH DAN TERUS TUMBUH**