



## **WALI KOTA SUBULUSSALAM PROVINSI ACEH**

### **PERATURAN WALI KOTA SUBULUSSALAM NOMOR 53 TAHUN 2025**

#### **TENTANG**

#### **PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL**

#### **ATAS RAHMAT ALLAH YANG MAHA KUASA**

**WALI KOTA SUBULUSSALAM,**

**Menimbang** : a. bahwa Kekayaan Intelektual mempunyai peranan strategis dalam mendukung daya saing daerah yang merupakan potensi kreativitas, inovasi, dan hasil cipta intelektual, sehingga diperlukan pelestarian, perlindungan, pembinaan, dan pengembangan;  
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Peraturan Wali Kota tentang Pengelolaan Kekayaan Intelektual.

**Mengingat** : 1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;  
2. Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2000 Nomor 241, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4043), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);  
3. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2000 Nomor 243, Tambahan Lembaran Negara Indonesia Nomor 4045);  
4. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 104, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4421);  
5. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh (Lembaran Negara Republik

- Indonesia Tahun 2006 Nomor 62, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4633);
6. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2007 tentang Pembentukan Kota Subulussalam di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 10, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4684);
  7. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang penetapan Peraturan Pemerintah pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);
  8. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);
  9. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 176 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5922), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 65 Tahun 2024 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 7002);
  10. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 252, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5953) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);

11. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);
12. Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4465);
13. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual serta Hasil Kegiatan Penelitian dan Pengembangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 43);
14. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6123);
15. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Keuangan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6322);
16. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 42 Tahun 2016 tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1818);
17. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 38 Tahun 2018 tentang Permohonan Paten (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 1764) Sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 13 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi manusia Nomor 38 Tahun 2018 tentang Permohonan Paten (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomo 106);
18. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 12 Tahun 2019 tentang Indikasi Geografis (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 694);
19. Qanun Kota Subulussalam Nomor 2 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Subulussalam (Lembaran Kota Subulussalam Tahun 2016 Nomor 2);
20. Peraturan Wali Kota Subulussalam Nomor 18 Tahun 2022 tentang Inovasi Daerah di Lingkungan Pemerintah Kota Subulussalam (Berita Daerah Kota Subulussalam Tahun 2022 Nomor 18);

21. Peraturan Wali Kota Subulussalam Nomor 57 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Pemerintah Kota Subulussalam (Berita Daerah Kota Subulussalam Tahun 2022 Nomor 57).

Memutuskan : PERATURAN WALI KOTA TENTANG PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL.

## BAB I KETENTUAN UMUM

### Pasal 1

Dalam Peraturan Wali Kota ini yang dimaksud dengan :

1. Kota adalah Kota Subulussalam.
2. Pemerintah Kota adalah Pemerintah Kota Subulussalam.
3. Wali Kota adalah Wali Kota Subulussalam.
4. Kekayaan Intelektual adalah kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia melalui daya cipta, rasa dan karsanya yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.
5. Ekspresi Budaya Tradisional adalah kebudayaan karya intelektual dalam bidang seni, termasuk ekspresi sastra yang mengandung unsur karakteristik warisan tradisional yang dihasilkan, dikembangkan dan dipelihara oleh kustodiannya.
6. Inovasi adalah hasil pemikiran, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan/atau penerapan yang mengandung unsur kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan ekonomi dan/atau sosial.
7. Inovasi Daerah adalah semua bentuk pembaharuan dalam penyelenggaraan Pemerintah Daerah.
8. Kekayaan Intelektual komunal yang selanjutnya disebut dengan KIK adalah Kekayaan intelektual yang dimiliki oleh masyarakat umum bersifat komunal.
9. Kekayaan Intelektual Non Komunal adalah kekayaan intelektual yang dimiliki secara individul atau badan hukum tertentu, bersifat ekslusif dapat didaftarkan secara hukum dan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan.
10. Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.
11. Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.
12. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa

- mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
13. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
  14. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
  15. Pengetahuan Tradisional adalah seluruh ide dan gagasan dalam masyarakat, mengandung nilai setempat sebagai hasil pengalaman nyata dalam berinteraksi dengan lingkungan, dikembangkan secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya.
  16. Merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.
  17. Merek Dagang adalah Merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau dengan barang sejenis lainnya.
  18. Merek Jasa adalah Merek yang digunakan pada jasa yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan jasa sejenis lainnya.
  19. Sumber Daya Genetik yang selanjutnya disingkat SDG adalah materi dan/atau informasi genetik yang terdapat dalam bagian dari tumbuhan, satwa dan mikroorganisme yang mengandung unit-unit fungsional pewarisan sifat berserta turunan lainnya yang mempunyai nilai aktual atau potensial.
  20. Indikasi asal ciri asal barang dan/atau jasa yang tidak secara langsung terkait dengan faktor alam yang dilindungi sebagai tanda yang menunjukkan asal suatu barang dan/atau jasa yang benar dan dipakai dalam perdagangan.
  21. Indikasi Geografis adalah tanda yang menunjukkan asal suatu barang dan/atau daerah produk yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia atau kombinasi dari kedua faktor tersebut memberikan reputasi, kualitas, dan karakteristik tertentu pada barang dan/atau produk yang dihasilkan.
  22. Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiannya oleh pemilik rahasia dagang.

23. Varietas Tanaman adalah sekelompok tanaman dari suatu jenis atau spesies yang ditandai oleh bentuk tanaman, pertumbuhan tanaman, daun, bunga, buah, biji, dan ekspresi karakteristik genotipe atau kombinasi genotipe yang dapat membedakan dari jenis atau spesies yang sama oleh sekurang-kurangnya satu sifat yang menentukan dan apabila diperbanyak tidak mengalami perubahan.
24. Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan dari padanya 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.
25. Sirkuit Terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semikonduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik.
26. Desain Tata Letak adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu Sirkuit Terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan Sirkuit Terpadu.
27. Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu yang selanjutnya disingkat DTLST adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara Republik Indonesia kepada pendesain atas hasil kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut.
28. Pendesain adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan DTLST.
29. Royalti Hak Cipta adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.
30. Royalti Paten adalah penggunaan atas paten.

## BAB II

### MAKSUD, TUJUAN DAN RUANG LINGKUP

#### Bagian Kesatu Maksud

##### Pasal 2

Maksud pengelolaan Kekayaan Intelektual adalah untuk memperkuat daya saing daerah dan menciptakan nilai

tambah dari kreativitas melalui peningkatan perolehan perlindungan serta penggalian potensi Kekayaan Intelektual secara optimal.

**Bagian Kedua**  
**Tujuan**

**Pasal 3**

Tujuan pengelolaan Kekayaan Intelektual ini adalah :

- a. mendorong peningkatan produktivitas, kreativitas, dan inovasi Kekayaan Intelektual masyarakat;
- b. mengembangkan masyarakat yang berbudaya ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi; dan
- c. memberikan kepastian hukum atas Kekayaan Intelektual yang dihasilkan.

**Bagian Ketiga**  
**Ruang Lingkup**

**Pasal 4**

Ruang lingkup pengelolaan Kekayaan Intelektual :

- a. pengelolaan Kekayaan intelektual yang dihasilkan oleh masyarakat dan Pemerintah Kota sesuai kewenangan berdasarkan peraturan perundang-undangan; dan
- b. fasilitasi berbagai kegiatan pengelolaan Kekayaan Intelektual meliputi inventarisasi, pendaftaran, pemanfaatan, pemeliharaan, kerja sama, pengelolaan sistem informasi, pemberian insentif, serta pembinaan dan pengawasan.

**Pasal 5**

- (1) Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 meliputi :
  - a. Kekayaan Intelektual Komunal; dan
  - b. Kekayaan Intelektual Non Komunal.
- (2) Kekayaan Intelektual Komunal sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a terdiri dari :
  - a. Ekspresi Budaya Tradisional;
  - b. Pengetahuan Tradisional;
  - c. Potensi Indikasi Geografis;
  - d. Sumber Daya Genetik; dan
  - e. Indikasi Asal.
- (3) Kekayaan Intelektual Non Komunal sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b terdiri dari :
  - a. Hak Cipta;
  - b. Paten;
  - c. Merek dan Indikasi Geografis;
  - d. Desain Industri;
  - e. Rahasia Dagang;
  - f. Perlindungan Varietas Tanaman; dan
  - g. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST).

**BAB III**  
**PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL**

**Bagian Kesatu**  
**Kekayaan Intelektual Komunal**

**Pasal 6**

Pemerintah Kota melakukan pencatatan Kekayaan Intelektual Komunal untuk menerapkan sistem perlindungan defensif atas KIK sebagai aset berharga yang dapat memajukan perekonomian daerah.

**Paragraf Kesatu**  
**Ekspresi Budaya Tradisional**

**Pasal 7**

- (1) Pemerintah Kota Subulussalam melaksanakan pengelolaan ekspresi budaya tradisional.
- (2) Ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi sebagai berikut :
  - a. verbal textual, baik lisan maupun tulisan, berbentuk prosa maupun puisi, yang dapat berupa karya sastra ataupun narasi informatif;
  - b. musik, mencakup antara lain vokal, instrumental, atau kombinasinya;
  - c. gerak, mencakup antara lain tarian;
  - d. teater, mencakup antara lain sandiwara rakyat dan pertunjukan wayang;
  - e. seni rupa, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kulit, kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil dan lain-lain, atau kombinasinya;
  - f. Upacara adat; dan/atau
  - g. bentuk ekspresi lainnya sesuai ketentuan perundang-undangan.
- (3) Penggunaan ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (2) harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya.

**Pasal 8**

Pemerintah Kota memegang hak atas eksresi budaya tradisional yang sebagian atau seluruh pendanaannya berasal dari Pemerintah Kota.

**Paragraf Kedua**  
**Pengetahuan Tradisional**

**Pasal 9**

Pengetahuan tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (2) huruf b terdiri atas :

- a. Metode atau proses tradisional;
- b. Kecakapan teknik;
- c. Keterampilan;
- d. Pembelajaran;
- e. Pengetahuan pertanian;
- f. Pengetahuan teknis;
- g. Pengetahuan ekologis;
- h. Pengetahuan yang terkait dengan sumber daya genetik;
- i. Pengetahuan pengobatan, obat tradisional dan tata cara penyembuhan;
- j. Sistem ekonomi;
- k. Sistem organisasi sosial;
- l. Pengetahuan yang berkaitan dengan perilaku mengenai alam dan semesta; dan/atau
- m. Bentuk pengetahuan lainnya sesuai perkembangan.

**Paragraf Ketiga  
Potensi Indikasi Geografis**

**Pasal 10**

Potensi Indikator Geografis sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (2) huruf c terdiri atas barang dan/atau produk:

- a. Sumber daya alam;
- b. Barang kerajinan tangan; dan
- c. Hasil industri.

**Paragraf Keempat  
Sumber Daya Genetik**

**Pasal 11**

Sumber Daya Genetik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (2) huruf d terdiri atas:

- a. Tumbuhan atau bagian tumbuhan yang mempunyai nilai nyata atau potensial;
- b. Hewan atau bagian hewan yang mempunyai nilai nyata atau potensial; dan
- c. Jasad renik yang yang mempunyai nilai nyata atau potensial.

**Paragraf Kelima  
Indikasi Asal**

**Pasal 12**

Indikasi Asal sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (2) huruf e terdiri atas barang dan/atau jasa yang berasal dari:

- a. Sumber daya alam;
- b. Hasil pertanian;
- c. Produk olahan;
- d. Produk jasa; dan
- e. Produk seni, kerajinan, dan industri.

Bagian Kedua  
Kekayaan Intelektual Non Komunal  
Paragraf Kesatu  
Hak Cipta

Pasal 13

- (1) Pemerintah Kota merupakan pemegang Hak Cipta atas ciptaan yang dihasilkan oleh Pencipta dengan pernyataan pengalihan Hak Cipta.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena :
  - a. pewarisan;
  - b. hibah;
  - c. wakaf;
  - d. wasiat;
  - e. perjanjian tertulis; atau
  - f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Pemerintah Kota sebagai pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berhak memperoleh imbalan berupa royalti atas ciptaan yang dihasilkan apabila hak cipta tersebut dikomersialkan.
- (4) Pendapatan dari royalti Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (3) disetorkan ke kas daerah sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (5) Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan komersialisasi dan pemberian royalti Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (3), serta ketentuan mengenai perjanjian besaran royalti yang diterima, dituangkan dalam perjanjian antara pemegang Hak Cipta, pencipta, dan/atau pihak yang melakukan komersialisasi.

Pasal 14

- (1) Pemerintah Kota melakukan pengelolaan Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (1) yang meliputi karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.
- (2) Karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas :
  - a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang ditertibkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
  - b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
  - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
  - d. lagu dan/atau musik, dengan atau tanpa teks;
  - e. drama, drama musical, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
  - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
  - g. karya seni terapan;

- h. peta;
- i. karya fotografi;
- j. potret;
- k. karya sinematografi;
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- m. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- n. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- o. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- p. permainan video; dan
- q. program komputer.

**Paragraf Kedua**  
**Paten**

**Pasal 15**

- (1) Paten sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 ayat (3) huruf b meliputi :
  - a. Paten; dan
  - b. Paten sederhana.
- (2) Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat menerapkan dalam industri.
- (3) Paten sederhana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b diberikan untuk invensi yang berupa produk yang bukan sekedar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memiliki fungsi/kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya yang disebabkan bentuk, kontraksi, atau komponennya yang mencakup alat, barang, mesin, komposisi, formula, senyawa, atau sistem.

**Pasal 16**

- (1) Pemerintah Kota merupakan pemegang Paten atas invensi yang dihasilkan oleh inventor melalui pernyataan pengalihan Paten.
- (2) Hak atas Paten dapat beralih atau dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian karena :
  - a. pewarisan;
  - b. hibah;
  - c. wasiat;
  - d. wakaf;
  - e. perjanjian tertulis; atau
  - f. sebab lain yang dibenarkan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Pengalihan hak atas Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (2), harus disertai dokumen asli Paten berikut hak lain yang berkaitan dengan Paten.

- (4) Segala bentuk pengalihan hak atas Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (2) harus dicatat dan diumumkan dengan dikenai biaya.
- (5) Terhadap pengalihan hak atas Paten yang tidak sesuai dengan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), ayat (3), dan ayat (4), segala hak dan kewajiban masih melekat pada Pemegang Paten.
- (6) Pemerintah Kota sebagai pemegang Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berhak memperoleh imbalan berupa royalti atas invensi yang dihasilkan apabila invensi tersebut dikomersialisasikan.
- (7) Pendapatan dari royalti Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (6) disetorkan ke kas daerah sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (8) Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan komersialisasi dan pemberian royalti Paten sebagaimana dimaksud pada ayat (6), serta ketentuan mengenai perjanjian besaran royalti yang diterima, dituangkan dalam perjanjian antara pemegang Paten, Inventor, dan/atau pihak yang melakukan komersialisasi.

**Paragraf Ketiga**  
**Merek dan Indikasi Geografis**

**Pasal 17**

- (1) Pemerintah Kota mendorong masyarakat di kawasan geografis tertentu yang mengusahakan suatu barang dan/atau produk untuk mendaftarkan Indikasi Geografis.
- (2) Pemerintah Kota dapat bertindak sebagai pemohon Indikasi Geografis yang didaftarkan kepada Kementerian Hukum untuk memperoleh perlindungan.
- (3) Pendaftaran Indikasi Geografis sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dilakukan terhadap barang dan/atau produk berupa :
  - a. sumber daya alam;
  - b. barang kerajinan tangan; atau
  - c. hasil industri.

**Pasal 18**

- (1) Pemerintah Kota mendorong dan memfasilitasi masyarakat untuk memperoleh hak merek dagang dan/atau jasa.
- (2) Merek sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas tanda berupa :
  - a. gambar;
  - b. logo;
  - c. nama;
  - d. kata;
  - e. huruf;
  - f. angka; dan
  - g. susunan warna.

Paragraf Keempat  
Desain Industri

Pasal 19

- (1) Hak Desain Industri diberikan perlindungan atas desain yang bersifat baru.
- (2) Desain Industri dianggap baru sebagaimana dimaksud pada ayat (1) apabila pada tanggal penerimaan tidak terdapat kesamaan dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.

Pasal 20

Desain Industri yang diberikan perlindungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 ayat (1) merupakan suatu kreasi mengenai bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis dan/atau warna, baik dalam wujud tiga dimensi maupun dua dimensi, yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat digunakan untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

Paragraf Kelima  
Rahasia Dagang

Pasal 21

- (1) Rahasia Dagang sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 ayat (3) huruf e mencakup metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan, atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.
- (2) Pemilik rahasia dagang memiliki hak untuk:
  - a. Menggunakan sendiri rahasia dagang yang dimilikinya; dan
  - b. Memberikan lisensi pada atau melarang pihak lain untuk menggunakan atau mengungkapkan rahasia dagang untuk kepentingan komersial.

Paragraf Keenam  
Perlindungan Varietas Tanaman

Pasal 22

- (1) Perlindungan Varietas Tanaman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (3) huruf f diberikan terhadap Varietas Tanaman yang berasal dari daerah.
- (2) Perlindungan Varietas Tanaman yang berasal dari daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi varietas yang berasal dari :
  - a. alam bebas; dan/atau; dan
  - b. hasil pemuliaan tanaman.
- (3) Perlindungan Varietas Tanaman yang berasal dari daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

dilaksanakan oleh perangkat daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang :

- a. pertanian tanaman pangan; dan/atau
- b. kehutanan dan perkebunan.

#### Pasal 23

- (1) Varietas Tanaman yang berasal dari daerah dan digunakan harus didaftarkan pada Kantor Perlindungan Varietas Tanaman Pusat.
- (2) Pendaftaran Varietas Tanaman yang berasal dari daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi :
  - a. varietas yang mendapat perlindungan Varietas Tanaman; dan/atau
  - b. varietas yang tidak mendapat perlindungan Varietas Tanaman tetapi telah diberi nama dan didaftarkan oleh Pemerintah Kota.

#### Pasal 24

- (1) Pemerintah Kota melakukan inventarisasi dan penambahan koleksi tanaman yang berasal dari daerah dan dilindungi.
- (2) Inventarisasi dan penambahan koleksi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan oleh perangkat daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang :
  - a. pertanian tanaman pangan; dan/atau
  - b. kehutanan dan perkebunan.

#### Paragraf Ketujuh Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

#### Pasal 25

- (1) Jika suatu DTLST dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, Pemegang Hak adalah pihak yang untuk dan/atau dalam dinasnya DTLST itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak Pendesain apabila penggunaan DTLST itu diperluas sampai keluar hubungan dinas.
- (2) Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) berlaku pula bagi DTLST yang dibuat orang lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.
- (3) Jika suatu DTLST dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, orang yang membuat DTLST itu dianggap sebagai Pendesain atau Pemegang Hak, kecuali jika diperjanjikan lain antara kedua pihak.

## BAB IV

### FASILITASI KEKAYAAN INTELEKTUAL

#### Bagian Kesatu

##### Inventarisasi Data Kekayaan Intelektual

###### Pasal 26

- (1) Inventarisasi data Kekayaan Intelektual dilakukan untuk memudahkan pemerintah dalam memberikan perlindungan terhadap Kekayaan Intelektual yang ada.
- (2) Inventarisasi data Kekayaan Intelektual meliputi kegiatan :
  - a. pengumpulan data;
  - b. analisis data; dan
  - c. rekapitulasi data.

#### Bagian Kedua

##### Pendaftaran Kekayaan Intelektual

###### Pasal 27

- (1) Pemerintah Kota memfasilitasi pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual bagi kreator, inventor, dan pelaku usaha ekonomi kreatif, yang mencakup fasilitasi administrasi serta fasilitasi finansial.
- (2) Fasilitasi administrasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah pemberian dukungan pengurusan proses pendaftaran ke Kementerian Hukum, dimana seluruh proses administrasi pendaftaran Kekayaan Intelektual dilakukan oleh Pemerintah Kota.
- (3) Fasilitasi finansial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah dukungan pembiayaan pendaftaran Kekayaan Intelektual yang seluruhnya ditanggung oleh Pemerintah Kota.

###### Pasal 28

- (1) Penyelenggaraan fasilitasi Kekayaan Intelektual dilaksanakan melalui pembentukan pelayanan terpadu yang disebut Sentra Kekayaan Intelektual.
- (2) Sentra Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berada di bawah perangkat daerah yang membidangi penelitian dan pengembangan daerah.
- (3) Pembentukan Sentra Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan melalui Keputusan Wali Kota.

#### Bagian Ketiga

##### Pemanfaatan dan Pemeliharaan Kekayaan Intelektual

###### Pasal 29

- (1) Pemerintah Kota sebagai pemilik Kekayaan Intelektual menyelenggarakan pemanfaatan dan pemeliharaan Kekayaan Intelektual yang dihasilkan.

- (2) Pemanfaatan dan pemeliharaan Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi penyebaran informasi Kekayaan Intelektual yang dimiliki tanpa mengurangi kepentingan perlindungan Kekayaan Intelektual, serta penyelenggaraan alih teknologi Kekayaan Intelektual kepada badan usaha, pemerintah lain, atau masyarakat sesuai peraturan perundang-undangan.

Bagian Keempat  
Kerja Sama

Pasal 30

- (1) Pemerintah Kota mengembangkan pola kerja sama dalam pengelolaan Kekayaan Intelektual sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- (2) Kerja sama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan :
- a. pemerintah pusat;
  - b. pemerintah provinsi;
  - c. pemerintah kabupaten/kota;
  - d. perguruan tinggi;
  - e. badan usaha;
  - f. organisasi masyarakat; dan
  - g. masyarakat.
- (3) Bentuk kerja sama sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi :
- a. pemanfaatan Kekayaan Intelektual;
  - b. pengembangan Kekayaan Intelektual;
  - c. penyebaran informasi; dan
  - d. pembinaan dan pengawasan Kekayaan Intelektual.

Bagian Kelima  
Sistem Informasi

Pasal 31

- (1) Pemerintah Kota membangun sistem informasi Kekayaan Intelektual.
- (2) Sistem informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi :
- a. data Kekayaan Intelektual;
  - b. deskripsi Kekayaan Intelektual;
  - c. profil inventor;
  - d. status Kekayaan Intelektual; dan
  - e. sertifikat.
- (3) Pelaksanaan sistem informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dilakukan oleh Sentra Kekayaan Intelektual.

Bagian Keenam  
Insetif

Pasal 32

- (1) Pemerintah Kota dapat memberikan insetif kepada setiap orang, kelompok, lembaga dan/atau badan usaha yang berjasa dalam :
  - a. melakukan inovasi Kekayaan Intelektual; dan/atau
  - b. berperan serta dalam fasilitasi Kekayaan Intelektual.
- (2) Insetif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan dalam bentuk fasilitasi pendaftaran, program, penghargaan, dan/atau bantuan, yang pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan keuangan Daerah.

Bagian Ketujuh  
Pembinaan dan Pengawasan

Pasal 33

Pemerintah Kota menyelenggarakan pembinaan dan pengawasan terhadap Kekayaan Intelektual.

Pasal 34

- (1) Pembinaan dan pengawasan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33 dilakukan terhadap:
  - a. pencatatan dan pengelolaan Hak Cipta;
  - b. pendaftaran dan pengelolaan ekspresi budaya tradisional;
  - c. pendaftaran dan pengelolaan Paten;
  - d. pendaftaran dan pengelolaan Merek dan Indikasi Geografis; dan
  - e. pendaftaran dan pengelolaan Kekayaan Intelektual Komunal.
- (2) Kegiatan pembinaan dan pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a. koordinasi;
  - b. konsultasi dan pendampingan penerapan peraturan perundang-undangan;
  - c. sosialisasi, bimbingan teknis/pelatihan, supervisi, bantuan teknis dan program; dan
  - d. monitoring dan evaluasi.
- (3) Pembinaan dan pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan oleh Sentra Kekayaan Intelektual.

BAB V  
PENDANAAN

Pasal 35

Pendanaan pelaksanaan pengelolaan Kekayaan Intelektual bersumber dari:

- a. Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah; dan
- b. sumber lainnya yang sah dan tidak mengikat.

BAB VI  
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 36

Peraturan Wali Kota ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Wali Kota ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Kota Subulussalam.

Ditetapkan di Subulussalam  
pada tanggal 19 November 2025M  
28 Jumadil Awal 1447H



Diundangkan di Subulussalam  
pada tanggal 20 November 2025M  
29 Jumadil Awal 1447H

SEKRETARIS DAERAH KOTA SUBULUSSALAM, ✓



BERITA DAERAH KOTA SUBULUSSALAM TAHUN 2025 NOMOR 53