

DAFTAR ISI

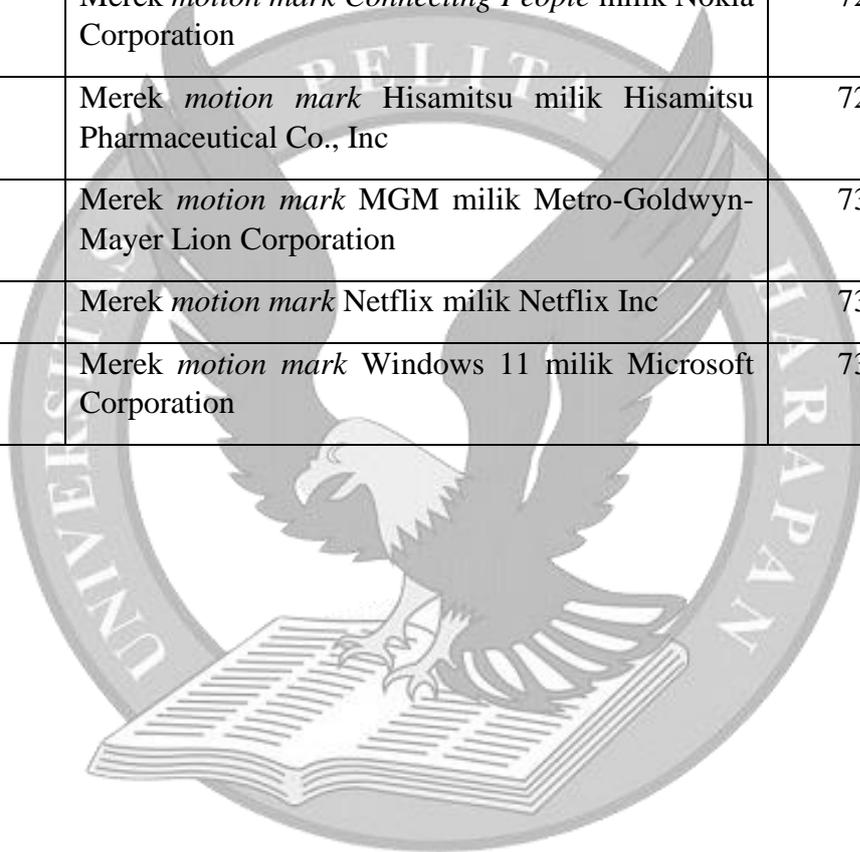
Halaman

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	28
1.3 Tujuan Penelitian	28
1.4 Manfaat Penelitian	29
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	29
1.4.2 Manfaat Praktis	29
1.5 Sistematika Penulisan	30
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	31
2.1 Tinjauan Teori.....	31
2.1.1 Teori Hukum	31
2.1.1.1 Teori Kepastian Hukum	37
2.1.1.2 Teori Keadilan Hukum.....	40
2.2 Tinjauan Konseptual	44
2.2.1 Arti Penting Hak Kekayaan Intelektual	44
2.2.2 Perlunya Hak Kekayaan Intelektual untuk dilindungi	51
2.2.3 Merek	55
2.2.3.1 Definisi Merek	55

2.2.3.2	Fungsi Merek	61
2.2.3.3	Jenis dan Tipe Merek	62
2.2.3.4	<i>Motion Mark</i>	68
BAB III METODE PENELITIAN		75
3.1	Pengertian Penelitian.....	75
3.2	Jenis Penelitian.....	78
3.3	Jenis Data	79
3.3.1	Bahan Hukum Primer.....	79
3.3.2	Bahan Hukum Sekunder	80
3.3.3	Bahan Hukum Tersier	81
3.3.4	Bahan Non-Hukum	81
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	81
3.5	Jenis Pendekatan	82
3.6	Analisis Data	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS		85
4.1	Hasil Penelitian Perlindungan Hukum bagi <i>Motion Mark</i> ... 85	
4.2	Pengaturan <i>Motion Mark</i> dalam Undang-Undang Merek di Indonesia	98
4.3	Pelaksanaan Pengaturan Perlindungan <i>Motion Mark</i> di Indonesia	127
BAB V PENUTUP		140
5.1	Kesimpulan	140
5.1.1	Pengaturan <i>Motion Mark</i> dalam Undang-Undang Merek....	140
5.1.2	Pelaksanaan Pengaturan Perlindungan <i>Motion Mark</i> di Indonesia	141
5.2	Saran.....	142
5.2.1	Pengaturan <i>Motion Mark</i> dalam Undang-Undang Merek....	142
5.2.2	Pelaksanaan Pengaturan Perlindungan <i>Motion Mark</i> di Indonesia	142
DAFTAR PUSTAKA		144

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	Halaman
1.1	Visi, Misi, dan Arahkan Presiden	14
1.2	Total Pemohonan Kekayaan Intelektual di Indonesia	18
2.1	Merek <i>motion mark</i> <i>Connecting People</i> milik Nokia Corporation	72
2.2	Merek <i>motion mark</i> Hisamitsu milik Hisamitsu Pharmaceutical Co., Inc	72
2.3	Merek <i>motion mark</i> MGM milik Metro-Goldwyn-Mayer Lion Corporation	73
2.4	Merek <i>motion mark</i> Netflix milik Netflix Inc	73
2.5	Merek <i>motion mark</i> Windows 11 milik Microsoft Corporation	73



DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Halaman
1.1	Contoh <i>motion mark</i> yang digunakan dalam kegiatan perdagangan	25
2.1	Contoh merek-merek yang termasuk <i>traditional mark</i>	64
2.2	Contoh merek-merek yang termasuk <i>Non-traditional mark</i>	66
4.1	Contoh <i>motion mark</i> yang sudah ada di masyarakat dan digunakan dalam kegiatan perdagangan	93
4.2	Contoh cuplikan video yang digunakan dalam kegiatan perdagangan	128

