

PERLINDUNGAN HUKUM DESAIN INDUSTRI TERHADAP PRAKTIK PENIRUAN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI

Nurzamzam

Universitas Sulawesi Barat
Jalan Prof. Dr. Bahruddin Lopa
E-mail: zamzam.law@gmail.com

Sulaeman

Universitas Sulawesi Barat
Jalan Prof. Dr. Bahruddin Lopa
E-mail: sulaeman@unsulbar.ac.id

Abstract

This study examines the legal protection of industrial designs against design imitation practices based on Law Number 31 of 2000. The research focuses on analyzing the novelty principle as the main requirement for industrial design protection and its application in addressing imitation practices such as bootleg designs that intentionally modify some features to appear different while maintaining similarity with the original design. Using a normative juridical research method with statutory and conceptual approaches, this study finds that the "not identical" standard in the law is inadequate compared to the "significantly different" standard in the TRIPs Agreement. The research shows that imitation practices with minor changes should be classified as infringements, while modifications with major changes that create new aesthetic impressions can meet the novelty requirement. The conclusion suggests that Indonesia needs to revise its industrial design regulations to provide stronger legal protection for designers and prevent unfair imitation practices by adopting clearer parameters for determining novelty.

Keyword: *Industrial Design; Novelty Principle; Design Imitation; TRIPs Agreement; Legal Protection*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji perlindungan hukum desain industri terhadap praktik peniruan desain berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000. Riset ini berfokus pada analisis prinsip kebaruan sebagai syarat utama perlindungan desain industri dan penerapannya dalam mengatasi praktik peniruan seperti *bootleg* yang sengaja memodifikasi beberapa fitur agar tampak berbeda namun tetap mempertahankan kemiripan dengan desain asli. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif melalui pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), penelitian ini menemukan bahwa standar "tidak sama" dalam undang-undang kurang memadai

dibandingkan dengan standar "berbeda secara signifikan" dalam Perjanjian TRIPs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik peniruan dengan perubahan minor seharusnya diklasifikasikan sebagai pelanggaran, sementara modifikasi dengan perubahan signifikan yang menciptakan kesan estetis baru dapat memenuhi persyaratan kebaruan. Kesimpulan penelitian menyarankan agar Indonesia merevisi regulasi desain industrinya untuk memberikan perlindungan hukum yang lebih kuat bagi para pendesain dan mencegah praktik peniruan yang tidak adil dengan mengadopsi parameter yang lebih jelas untuk menentukan kebaruan.

Kata Kunci: Desain Industri, Prinsip Kebaruan, Peniruan Desain, Perjanjian TRIPs, Perlindungan Hukum

A. PENDAHULUAN

Dalam pembangunan ekonomi nasional, desain industri memiliki peran penting sebagai bentuk kekayaan intelektual yang berkontribusi besar pada kemajuan industri dan perdagangan. Desain industri merupakan aspek keindahan atau estetika dari suatu produk yang dapat menarik perhatian konsumen dan menambah nilai ekonomi produk tersebut.

Sebagai negara yang telah menjadi anggota *World Trade Organization* (WTO), Indonesia memiliki komitmen untuk memastikan sistem perdagangan yang berkeadilan, memiliki stabilitas dan bebas dari segala bentuk diskriminasi. Dengan meratifikasi *Agreement Establishing the World Trade Organization* melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994, Indonesia terikat untuk mematuhi beragam perjanjian yang tercakup di dalamnya, termasuk *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (TRIPs) yang menjadi acuan standar internasional dalam upaya perlindungan properti intelektual (Niru & Sinaga, 2021).

Kekayaan intelektual pada esensinya merupakan hak yang berasal dari hasil kapasitas berpikir manusia pada berbagai bidang yang menghasilkan proses atau produk yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Ditinjau dari perspektif hukum kekayaan, hak atas kekayaan intelektual diklasifikasikan ke dalam kategori hak kepemilikan personal yang bersumber dari hak alamiah manusia.

Dalam era globalisasi ekonomi dewasa ini, sistem ekonomi kapitalis global membutuhkan keberadaan pengakuan dan sistem proteksi terhadap hasil kreativitas intelektual manusia, termasuk di dalamnya desain industri, yang memiliki valuasi ekonomi yang substansial karena kontribusinya yang bermakna dalam mendorong pertumbuhan di sektor industri dan aktivitas perdagangan (Anggita Universitas Bangka Belitung, 2020).

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri menunjukkan keseriusan pemerintah Indonesia dalam menyediakan payung perlindungan hukum bagi karya-karya desain industri. Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka 1 regulasi tersebut, desain industri

didefinisikan sebagai hasil kreativitas yang mencakup bentuk, konfigurasi, susunan garis atau warna, atau perpaduan dari elemen-elemen tersebut dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang mampu menciptakan kesan estetis dan dapat diimplementasikan dalam pola untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri, ataupun hasil kerajinan tangan. Rumusan ini memperjelas bahwa esensi utama dari desain industri terletak pada aspek visual produk yang mampu mengundang perhatian konsumen dalam proses pengambilan keputusan pembelian mereka (Persetujuan et al., n.d).

Desain industri memperoleh perlindungan melalui sistem konstitutif dengan prinsip *first to file*, yang mengandung makna bahwa hak hukum diberikan kepada pihak yang terlebih dahulu melakukan pendaftaran desainnya. Merujuk pada ketentuan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, persyaratan fundamental untuk mendapatkan perlindungan adalah terpenuhinya unsur kebaruan. Suatu desain industri dipandang sebagai baru apabila pada waktu tanggal penerimaan pendaftaran, desain tersebut "tidak sama" dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. Namun yang disayangkan, regulasi tersebut tidak menyediakan elaborasi yang memadai mengenai definisi "tidak sama", sehingga menimbulkan ambiguitas dan ketidakpastian hukum dalam penerapannya pada praktik di lapangan (Niru & Sinaga, 2021).

Ketidakjelasan makna frasa "tidak sama" telah menyebabkan berbagai masalah dalam implementasi perlindungan desain industri di Indonesia, khususnya ketika berhadapan dengan praktik peniruan desain atau *bootleg*. Tindakan peniruan desain merupakan upaya mengimitasi desain yang sudah ada dengan melakukan beberapa modifikasi pada elemen-elemen tertentu untuk menghindari tuntutan pelanggaran hak desain industri. Di dunia industri produk konsumen, praktik semacam ini sering disebut sebagai *bootleg*, yaitu bentuk peniruan produk yang tidak sepenuhnya menyalin secara identik, melainkan meniru dengan sedikit perubahan tetapi masih mempertahankan kemiripan yang substansial dengan desain orisinal (Ashiddiq et al., 2021).

Pada dasarnya, praktik peniruan desain termasuk dalam kategori persaingan usaha tidak sehat karena merugikan pihak-pihak yang telah menghabiskan waktu, tenaga, dan dana untuk menciptakan kreasi desain industri. John Locke melalui *labor theory*-nya berpendapat bahwa setiap orang berhak memperoleh perlindungan atas hasil karya intelektualnya karena mereka telah mencurahkan usaha (*labor*) dalam menghasilkan kreasi tersebut. Teori ini menjadi salah

satu fondasi filosofis yang mendasari perlindungan kekayaan intelektual, termasuk dalam bidang desain industri (Badru Jaman et al., 2021).

Kompleksitas dalam menginterpretasikan prinsip kebaruan semakin meningkat dikarenakan terdapat perbedaan standar antara ketentuan dalam Pasal 25 ayat (1) TRIPs yang menyatakan bahwa desain industri dianggap baru apabila "*significantly differ*" (memiliki perbedaan yang substansial) dengan desain yang telah ada sebelumnya, sedangkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri menggunakan parameter "tidak sama". Disparitas standar antara regulasi nasional dan ketentuan internasional ini telah menciptakan ketidakjelasan dalam interpretasi dan implementasi prinsip kebaruan untuk desain industri (Tampubolon et al., 2021).

Dalam praktik penerapannya, perbedaan penafsiran terhadap prinsip kebaruan ini telah mengakibatkan inkonsistensi dalam putusan-putusan pengadilan yang terkait dengan kasus-kasus penolakan pembatalan hak desain industri di Indonesia. Beberapa keputusan pengadilan menafsirkan "tidak sama" sebagai perbedaan yang signifikan sesuai dengan standar TRIPs, sementara keputusan lainnya mengartikan bahwa perbedaan kecil sudah mencukupi untuk memenuhi persyaratan kebaruan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki dua tujuan utama: pertama, menganalisis pengaturan prinsip kebaruan desain industri menurut Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri; dan kedua, mengkaji standar kualifikasi kebaruan sebagai bentuk perlindungan desain industri terhadap praktik peniruan desain. Melalui penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menyelaraskan penerapan prinsip kebaruan dalam hukum desain industri Indonesia dan memperkuat perlindungan hukum bagi pemegang hak desain industri terhadap praktik peniruan yang merugikan.

B. METODE PENELITIAN

Metodologi riset yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif. Kajian yuridis normatif merupakan bentuk penelaahan yang dijalankan dengan metode memeriksa regulasi perundang-undangan, konsep-konsep hukum, dan keputusan pengadilan yang

berhubungan dengan persoalan yang dikaji. Strategi yang diimplementasikan dalam studi ini mencakup:

1. Strategi perundang-undangan (*statute approach*): Metode ini dijalankan dengan menganalisis seluruh undang-undang dan ketentuan yang terkait dengan isu hukum yang sedang dieksplorasi, dalam konteks ini berhubungan dengan struktur hukum desain industri terhadap fenomena peniruan berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
2. Strategi konseptual (*conceptual approach*): Metode ini bersumber dari perspektif-perspektif dan prinsip-prinsip yang berkembang dalam disiplin hukum, terutama berkaitan dengan konsep kebaruan dalam desain industri.

Sumber hukum yang dimanfaatkan dalam investigasi ini terdiri dari:

1. Sumber Hukum Primer:
 - a. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
 - b. Perjanjian TRIPs (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*)
2. Sumber Hukum Sekunder:
 - a. Literatur yang berkaitan dengan desain industri
 - b. Publikasi jurnal akademis

Prosedur pengumpulan informasi yang diterapkan adalah riset literatur (*library research*) dengan cara mengakumulasi, mengkaji, dan menelaah material-material hukum utama dan penunjang yang terkait dengan persoalan yang diinvestigasi.

Analisis data dalam studi ini mengaplikasikan analisis deskriptif kualitatif, yaitu menjabarkan dan mengkaji data yang diperoleh secara terstruktur, berdasarkan fakta, dan teliti sehingga mampu menyediakan solusi atas permasalahan yang dirumuskan.

C. PEMBAHASAN

1. Pengaturan Prinsip Kebaruan Desain Industri berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

Prinsip kebaruan menjadi dasar hakiki dalam kerangka proteksi desain industri di Indonesia. Mengacu pada ketentuan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, "Hak Desain Industri diberikan untuk Desain Industri yang baru." Lebih lanjut, Pasal 2 ayat (2) menjelaskan bahwa "Desain Industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan, Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada

sebelumnya." Pengungkapan sebelumnya yang dimaksud mencakup seluruh bentuk publikasi melalui media cetak atau elektronik, termasuk keikutsertaan dalam pameran.

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri mengimplementasikan mekanisme pendaftaran konstitutif, yang berarti bahwa proteksi hukum diberikan kepada pihak yang terlebih dahulu melakukan registrasi desainnya. Prinsip ini dikukuhkan dalam Pasal 12 yang menegaskan bahwa Pihak yang pertama kali mengajukan permohonan dianggap sebagai pemilik Hak Desain Industri, kecuali dapat dibuktikan sebaliknya. Sistem ini dirancang untuk memberikan jaminan kepastian hukum bagi pemegang hak desain industri dan memfasilitasi proses pembuktian jika terjadi sengketa.

Dalam rezim perlindungan desain industri, kebaruan (*novelty*) merupakan persyaratan substantif yang harus dipenuhi agar suatu desain dapat memperoleh perlindungan hukum. Namun, terdapat permasalahan mendasar dalam pengaturan prinsip kebaruan tersebut, yaitu ketiadaan elaborasi lebih komprehensif mengenai makna "tidak sama" dalam Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Kekosongan penjelasan ini telah menimbulkan dua interpretasi yang berbeda:

1. Penafsiran pertama: "tidak sama" dimaknai "bahwa perbedaan kecil sudah cukup untuk menyatakan suatu desain memiliki unsur kebaruan. Dalam penafsiran ini, asalkan terdapat sedikit modifikasi atau perubahan dari desain yang sudah ada sebelumnya, maka desain tersebut dianggap baru dan dapat dilindungi. Pendekatan ini cenderung memberikan perlindungan yang lebih luas dan mudah diperoleh bagi desainer, namun berpotensi membuka celah bagi praktik peniruan dengan modifikasi minimal."
2. Penafsiran kedua: "tidak sama" harus diartikan "sebagai perbedaan yang signifikan, merujuk pada standar *"significantly differ"* seperti yang tercantum dalam Pasal 25 ayat (1) TRIPs. Pendekatan ini menuntut adanya perbedaan yang substansial dari desain yang sudah ada, tidak cukup hanya perbedaan kecil atau perubahan kosmetik semata. Penafsiran ini memberikan standar yang lebih ketat dan selaras dengan ketentuan internasional, namun memerlukan kriteria yang jelas dalam penerapannya" (Tampubolon et al., 2021).

Ambiguitas penafsiran ini menciptakan ketidakpastian hukum, terutama dalam penanganan kasus-kasus pelanggaran hak desain industri melalui praktik peniruan. Para pelaku usaha dan desainer menjadi tidak memiliki pedoman yang jelas mengenai seberapa besar perbedaan yang diperlukan agar desain mereka dapat dilindungi. Begitu pula bagi

penegak hukum dan hakim yang harus memutuskan perkara pelanggaran desain industri, ketiadaan standar yang jelas menyebabkan timbulnya putusan yang beragam dan tidak konsisten.

Padahal, kepastian hukum merupakan salah satu tujuan fundamental dari sistem hukum yang harus diwujudkan agar hukum dapat memberikan perlindungan yang efektif bagi masyarakat. Tanpa adanya kepastian hukum, sistem perlindungan desain industri tidak dapat berfungsi secara optimal dalam mendorong kreativitas dan inovasi, serta mencegah praktik-praktik peniruan yang merugikan.

Dalam memahami prinsip kebaruan, terdapat dua pendekatan utama yang diaplikasikan dalam sistem hukum desain industri di berbagai negara, yaitu konsep kebaruan absolut (*absolute novelty*) dan kebaruan relatif (*relative novelty*). Konsep kebaruan absolut menetapkan persyaratan bahwa suatu desain belum pernah diungkapkan sebelumnya di manapun di dunia, sementara kebaruan relatif hanya membatasi lingkup kebaruan pada wilayah geografis tertentu. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri tampaknya lebih condong menerapkan konsep kebaruan absolut, mengingat ketentuan dalam Pasal 2 ayat (3) yang menyatakan bahwa pengungkapan sebelumnya mencakup pengungkapan yang terjadi di Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia (Ashiddiq et al., 2021).

Pendekatan kebaruan absolut ini memberikan standar yang lebih ketat bagi para desainer dan pelaku usaha, karena mereka harus memastikan bahwa desain yang mereka ajukan belum pernah dipublikasikan di manapun di dunia. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri dalam era globalisasi dan kemudahan akses informasi seperti sekarang, di mana pengungkapan desain dapat terjadi dengan cepat dan meluas melalui berbagai platform digital dan media internasional.

Meskipun menganut konsep kebaruan absolut, ketidakjelasan standar "tidak sama" dalam undang-undang tetap menimbulkan kesulitan dalam implementasinya. Apakah perbedaan kecil sudah cukup untuk memenuhi standar kebaruan absolut, atau harus ada perbedaan yang signifikan? Pertanyaan ini masih belum terjawab dengan tegas dalam ketentuan perundang-undangan yang ada.

Dalam tahap mengevaluasi kebaruan desain industri, asesmen dilakukan terhadap komponen-komponen atau fitur desain industri yang diterapkan pada produk dengan mempertimbangkan aspek kreasi, dimensi waktu, faktor geografis, dan unsur estetika. Dalam konteks aspek kreasi, kebaruan desain industri berkaitan dengan analisis apakah suatu desain

industri memiliki bentuk kreasi yang identik, menunjukkan perbedaan hanya pada aspek non-material, memiliki kemiripan atau menampilkan perbedaan dengan pengungkapan desain industri yang telah eksis sebelumnya (Tampubolon et al., 2021).

Jika berpedoman pada TRIPs sebagai kerangka standar internasional yang sudah diratifikasi Indonesia, penafsiran yang akurat untuk frasa "tidak sama" dalam Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri semestinya mengacu pada konsep "*significantly differ*" sebagaimana termaktub dalam Pasal 25 ayat (1) TRIPs. Hal ini selaras dengan asas bahwa TRIPs merupakan standar minimum yang wajib dipatuhi oleh setiap negara anggota WTO, termasuk Indonesia. *Model Law for Developing Countries on Industrial Designs* yang dipublikasikan oleh WIPO juga menekankan bahwa sebuah desain industri tidak dapat dianggap memiliki unsur kebaruan apabila hanya memperlihatkan perbedaan minor dari desain yang telah eksis sebelumnya (Ashiddiq et al., 2021).

Pendekatan ini lebih memberikan perlindungan yang efektif terhadap pencipta desain industri yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan biaya untuk menghasilkan kreasi desain yang orisinal. Sejalan dengan teori *labor* John Locke, perlindungan terhadap hasil karya intelektual merupakan bentuk penghargaan terhadap usaha (*labor*) yang telah dicurahkan oleh pencipta (Badru Jaman et al., 2021).

Dalam praktik, aplikasi prinsip kebaruan juga perlu mempertimbangkan konsep "kesan estetis" sebagaimana tercantum dalam definisi desain industri pada Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Kesan estetis merujuk pada dimensi ornamental atau penampakan dari suatu produk yang dapat diamati dengan mata (*judged solely by the eye*). (Sukma, 2024) mengartikan kesan estetis sebagai pengalaman keindahan (*sense of beauty*) yang merupakan perasaan yang diterima oleh batin sebagai hal yang memberikan kesenangan, kebahagiaan, daya tarik dan terhindar dari kebosanan.

Ditinjau dari aspek penegakan hukum, ambiguitas pengaturan prinsip kebaruan ini mengakibatkan ketidakkonsistenan dalam putusan-putusan pengadilan terkait upaya pembatalan hak desain industri. Yurisprudensi Mahkamah Agung dalam putusan Nomor 022K/N/HaKI/2005 memberikan interpretasi terhadap istilah "tidak sama" dengan merujuk pada standar "*significantly differ*" sebagaimana dimaksud dalam TRIPs, namun tidak semua putusan pengadilan mengikuti penafsiran tersebut (Tampubolon et al., 2021).

2. Kualifikasi Kebaruan sebagai Bentuk Perlindungan Desain Industri terhadap Praktik Peniruan Desain

Praktik peniruan desain atau *bootleg* merupakan fenomena yang sering terjadi dalam dunia industri, khususnya industri produk konsumen. Dalam praktiknya, peniruan desain tidak selalu berupa peniruan identik (*slavish imitation*), melainkan juga dapat berupa modifikasi dengan perubahan kecil namun tetap mempertahankan kemiripan substansial dengan desain asli. Praktik ini sering kali merugikan pencipta desain yang telah mengeluarkan waktu, tenaga, dan biaya untuk menghasilkan kreasi desain yang orisinal.

Praktik peniruan desain atau *bootleg* merupakan fenomena yang sering terjadi dalam dunia industri, khususnya industri produk konsumen. Dalam praktiknya, peniruan desain tidak selalu berupa peniruan identik (*slavish imitation*), melainkan juga dapat berupa modifikasi dengan perubahan kecil namun tetap mempertahankan kemiripan substansial dengan desain asli. Praktik ini sering kali merugikan pencipta desain yang telah mengeluarkan waktu, tenaga, dan biaya untuk menghasilkan kreasi desain yang orisinal. Peniruan desain tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi bagi pemegang hak desain industri, tetapi juga dapat menyesatkan konsumen dan menurunkan reputasi produk asli di pasaran.

Untuk mengkualifikasi apakah suatu peniruan desain melanggar prinsip kebaruan, perlu dilakukan analisis terhadap tingkat perubahan yang dilakukan. Andrieansjah Soeparman yang dikutip dalam penelitian (Ashiddiq et al., 2021) mengklasifikasikan tingkat perubahan desain dalam empat kategori:

1. **Duplikasi:** peniruan dengan koordinasi otak dan tangan dengan tingkat kemiripan yang sangat tinggi. Dalam kategori ini, peniru melakukan peniruan secara langsung terhadap desain yang sudah ada dengan sedikit atau tanpa perubahan sama sekali. Hasilnya adalah desain yang hampir identik dengan desain asli. Duplikasi merupakan bentuk pelanggaran paling jelas karena tidak ada usaha kreatif yang dilakukan oleh peniru.
2. **Variasi:** pengembangan gagasan dari desain yang telah ada dengan perubahan minor (*minor change*) pada bagian elementernya seperti warna dan garis. Dalam kategori ini, meskipun ada perubahan, tetapi perubahan tersebut tidak substansial dan tidak mengubah kesan estetis secara keseluruhan. Variasi sering digunakan sebagai strategi untuk menghindari tuduhan pelanggaran hukum, namun secara esensi masih memanfaatkan kreativitas orang lain.

3. **Modifikasi:** pengembangan desain dengan perubahan signifikan (*major change*) yang menciptakan karakteristik dan kesan estetis baru. Dalam kategori ini, perubahan yang dilakukan cukup substansial sehingga menghasilkan kesan estetis yang berbeda dari desain asli. Modifikasi berada di area abu-abu dalam perlindungan desain industri, karena perubahan yang dilakukan cukup besar namun masih berdasarkan desain yang sudah ada.
4. **Inovasi:** penciptaan desain yang benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya. Dalam kategori ini, desain yang dihasilkan tidak terinspirasi atau didasarkan pada desain yang sudah ada, melainkan merupakan kreasi yang benar-benar orisinal. Inovasi adalah bentuk kreasi yang paling layak mendapatkan perlindungan hukum dan merupakan tujuan utama dari sistem perlindungan desain industri.

Klasifikasi ini menjadi penting dalam menentukan apakah suatu desain dapat dilindungi atau tidak berdasarkan prinsip kebaruan. Desain yang merupakan hasil duplikasi atau variasi seharusnya tidak mendapatkan perlindungan hukum karena tidak memenuhi syarat kebaruan. Sebaliknya, desain yang merupakan hasil modifikasi dengan perubahan signifikan (*major change*) atau inovasi dapat dianggap memenuhi syarat kebaruan dan berhak mendapatkan perlindungan hukum.

Dalam konteks perlindungan desain industri terhadap praktik peniruan, kualifikasi kebaruan harus didasarkan pada perbandingan visual antara desain yang diduga melakukan peniruan dengan desain yang telah ada sebelumnya. Perbandingan ini dilakukan dengan melihat keseluruhan penampilan (*overall appearance*) dari kedua desain, bukan hanya pada elemen-elemen tertentu (Tampubolon et al., 2021). Pendekatan ini sejalan dengan konsep *overall impression* yang banyak diterapkan di negara-negara Eropa dalam menilai kebaruan desain industri.

Terdapat empat skala perbandingan visual yang dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu desain memenuhi kualifikasi kebaruan:

1. **Identik:** kondisi di mana dua produk memiliki kreasi desain industri yang sama persis. Dalam skala ini, tidak ada perbedaan sama sekali antara kedua desain.
2. **Identik dengan perbedaan detil immateril:** kondisi di mana dua produk memiliki perbedaan kreasi desain industri yang sangat kecil sehingga dapat diabaikan. Dalam skala ini, perbedaan yang ada sangat minimal dan tidak berpengaruh pada kesan estetis secara keseluruhan.

3. **Mirip**: kondisi di mana dua produk secara keseluruhan memiliki kesan tampak yang sama, meskipun ada perbedaan dalam kreasinya. Dalam skala ini, meskipun ada beberapa perbedaan, namun kesan estetis secara keseluruhan masih sama.
4. **Tidak sama**: kondisi di mana dua produk memiliki perbedaan signifikan baik dari kreasi maupun kesan tampak keseluruhannya, sehingga menimbulkan kesan estetis yang berbeda (Ashiddiq et al., 2021). Dalam skala ini, perbedaan yang ada cukup substansial sehingga menghasilkan kesan estetis yang berbeda.

Berdasarkan skala perbandingan tersebut, praktik peniruan desain yang hanya melakukan perubahan minor (variasi) seharusnya dianggap melanggar prinsip kebaruan karena masih dalam kategori "identik dengan perbedaan detil immateril" atau "mirip". Sebaliknya, modifikasi dengan perubahan signifikan (*major change*) yang menciptakan kesan estetis baru dapat dianggap memenuhi kualifikasi kebaruan karena masuk dalam kategori "tidak sama" (Ashiddiq et al., 2021).

Pandangan teoretis tentang penilaian kebaruan juga dikemukakan oleh beberapa ahli. Ansori Sinungan sebagaimana dikutip dalam penelitian (Tampubolon et al., 2021) berpendapat bahwa untuk dapat dikatakan "tidak sama" dengan pengungkapan sebelumnya, harus terpenuhi syarat perbedaan yang signifikan. Dengan kata lain, perbedaan sedikit diantara dua desain industri tetap dapat dinyatakan sama secara substansi sejauh keseluruhan masih terlihat sama. Pendapat ini sejalan dengan standar "*significantly differ*" yang diatur dalam Pasal 25 ayat (1) TRIPs.

Dalam praktik perlindungan desain industri di Indonesia, pemeriksaan kebaruan sering kali tidak dilakukan secara substantif pada tahap pendaftaran, kecuali jika ada keberatan dari pihak ketiga. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagai lembaga yang berwenang dalam pendaftaran desain industri hanya melakukan pemeriksaan administratif terhadap permohonan pendaftaran. Pemeriksaan substantif baru dilakukan jika ada keberatan dari pihak ketiga dalam jangka waktu pengumuman. Hal ini menyebabkan banyaknya pendaftaran desain industri yang sebenarnya tidak memenuhi kriteria kebaruan, sehingga menimbulkan sengketa di kemudian hari.

Berbeda dengan praktik di Indonesia, sejumlah negara seperti Jepang, Amerika Serikat, dan negara-negara di Uni Eropa mengimplementasikan sistem evaluasi substantif secara komprehensif terhadap setiap aplikasi registrasi desain industri. Proses evaluasi ini mencakup pengujian kebaruan dan originalitas desain, sehingga mampu mencegah registrasi desain yang

tidak memenuhi standar kebaruan. Pendekatan semacam ini terbukti lebih efektif dalam menyediakan proteksi legal terhadap desain industri yang benar-benar asli.

Salah satu tantangan dalam implementasi perlindungan desain industri di Indonesia adalah minimnya pemahaman publik mengenai prinsip kebaruan dan sistem perlindungan desain industri secara keseluruhan. Banyak kreator desain dan pelaku bisnis yang belum menyadari urgensi pendaftaran desain industri dan perlindungan terhadap karya desain mereka. Di sisi yang berlawanan, tidak sedikit pelaku usaha yang dengan sengaja melakukan imitasi desain dengan dalih ketidaktahuan bahwa desain tersebut telah terdaftar dan mendapat perlindungan hukum.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan kejelasan dan kepastian hukum dalam penerapan prinsip kebaruan guna memberikan perlindungan yang efektif terhadap praktik peniruan desain (Sukma, 2024). Pembaruan terhadap Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, khususnya terkait regulasi prinsip kebaruan, merupakan langkah strategis yang perlu direalisasikan untuk memperkuat kerangka perlindungan hukum bagi desain industri di Indonesia. Ketentuan mengenai prinsip kebaruan harus dirumuskan dengan lebih jelas dan tegas, dengan mengacu pada standar internasional yang telah diakui secara luas, seperti konsep "*significantly differ*" dalam TRIPs.

Selain itu, perlu dilaksanakan program sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya perlindungan desain industri dan penghargaan terhadap hak kekayaan intelektual secara umum. Inisiatif ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran publik tentang urgensi mempertahankan orisinalitas kreasi desain dan menghindari praktik peniruan yang dapat merugikan pihak lain.

D. KESIMPULAN

Perlindungan hukum desain industri terhadap fenomena imitasi berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri masih menghadapi hambatan dalam penerapannya, terutama terkait interpretasi prinsip kebaruan. Regulasi prinsip kebaruan dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri belum menyediakan elaborasi yang adekuat mengenai definisi "tidak sama" dalam Pasal 2 ayat (2), sehingga memunculkan ambiguitas hukum. Idealnya, penafsiran frasa "tidak sama" merujuk pada parameter "*significantly differ*" sebagaimana tercantum dalam Pasal 25 ayat (1) TRIPs, selaras dengan komitmen Indonesia sebagai anggota WTO.

Standar kebaruan sebagai instrumen proteksi desain industri terhadap praktik peniruan dapat diidentifikasi melalui komparasi visual antara desain yang diduga melakukan peniruan dengan desain yang telah eksis sebelumnya. Evaluasi tersebut harus mempertimbangkan tingkat modifikasi yang dilakukan, di mana praktik peniruan desain yang hanya melakukan perubahan kecil (*minor change*) semestinya dianggap sebagai pelanggaran prinsip kebaruan, sedangkan transformasi dengan perubahan substansial (*major change*) yang menciptakan impresi estetis baru dapat dianggap memenuhi kriteria kebaruan. Dengan demikian, untuk menguatkan sistem perlindungan hukum desain industri terhadap fenomena peniruan, perlu dilaksanakan amandemen terhadap Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri dengan memperjelas interpretasi kata "tidak sama" sebagai "berbeda secara signifikan" sesuai dengan standar TRIPs, serta melaksanakan evaluasi substantif yang lebih komprehensif terhadap aspek kebaruan desain industri pada fase pendaftaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Universitas Bangka Belitung, W. (2020). *Dasar-Dasar Pemikiran Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*.
- Ashiddiq, M. M., Amirulloh, M., & Novianty Muchtar, H. (2021). *Palar (Pakuan Law Review) Perlindungan Desain Industri Terhadap Praktik Peniruan Desain Berdasarkan Kualifikasi Kebaruan Desain Industri*. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/palar>
- Badru Jaman, U., Ratna Putri, G., & Azzahra Anzani, T. (N.D.). *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital*. <http://www.rajaebookgratis.com>
- Niru, A., & Sinaga, S. H. (2021). *Perlindungan Desain Industri Sebagai Bagian Dari Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*.
- Persetujuan, D., Perwakilan, D., Republik, R., & Memutuskan, I. (N.D.). *Presiden Republik Indonesia-2*.
- Sukma, Y. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Desain Industri Berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000. *Journal Of Law And Nation (Joln)*, 3(Mei), 412–421.

Tampubolon, R., Fauza Mayana, R., & Ramli, T. S. (2021). Penilaian Kebaruan Desain Industri Dalam Perkara Gugatan Pembatalan Hak Desain Industri Di Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora P-Issn*, 5, 2580–1244.