

PERLINDUNGAN DESAIN INDUSTRI TERHADAP PRAKTIK PENIRUAN DESAIN BERDASARKAN KUALIFIKASI KEBARUAN DESAIN INDUSTRI

Mikhail Muhammad Ashiddiq*, Muhamad Amirulloh, Helitha Novianty
Mughtar*****

Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung-Sumedang KM. 21, Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat, 45363,
Indonesia.

E-mail: mm.ashiddiq@gmail.com

Naskah diterima : 14/06/2021, revisi : 30/06/2021, disetujui 02/07/2021

Abstrak

Praktik peniruan desain merupakan perbuatan yang bermaksud untuk melanggar prinsip kebaruan desain industri dengan mengubah satu atau beberapa fitur desain agar dapat dikatakan tidak mirip karena terdapat perbedaan. Pengaturan penilaian kebaruan dalam perangkat peraturan perundang-undangan mengenai desain industri di Indonesia yakni Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri tidak memiliki kejelasan tentang pengaturan prinsip kebaruan sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum. Metode penelitian menggunakan pendekatan yuridis normatif yang menjadikan hukum positif, azas-azas, teori hukum serta kaidah-kaidah hukum sebagai sumber utama penelitian serta terspesifikasi deksriptif analitis. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dalam menentukan kebaruan desain industri ditentukan dengan membandingkan kedua desain industri serta harus memiliki perbedaan yang signifikan atau dapat dikatakan sebagai modifikasi yang telah mengalami *major change* sehingga dapat dikatakan baru. Praktik peniruan desain yang hanya memiliki *minor change* sehingga dalam penilaian kemiripan dapat dikatakan identik dengan perbedaan immateril bahkan identik atau sama persis dapat dikatakan melanggar prinsip kebaruan desain industri. Dalam perangkat perundang-undangan desain industri di Indonesia dalam mengkonstruksikan prinsip kebaruan tidak sesuai dengan *Article 25 (1) TRIPs* sehingga belum dapat menjamin kepastian dan harmonisasi hukum.

Kata Kunci: *Desain Industri, Praktik Peniruan desain, Prinsip Kebaruan*

Abstract

Knockoff Design is intended to violate newness principle by changing one or more design features to make a difference. The regulation of Indonesia design law has no clear rules about the newness principle that makes legal uncertainty. The research method is juridical normative that uses positive law, law principle and theory as primary source. The research specification is analytical descriptive. Study result shows that in determining new industrial design must be by comparing both industrial design and should have major change to be called new. Knockoff design which has only minor change cannot be called new because it has identically appearance and violate the newness principle. Indonesia design law has not clear rules about the newness principle that makes legal uncertainty because it doesn't harmonize to Article 25 (1) TRIPs.

Keyword: *Industrial Design, Knockoff Design Practice, Newness Principle*

A. Pendahuluan

Desain produk telah menjadi salah satu unsur penting karena desain produk melambangkan serta menjaga reputasi merek dagang itu sendiri. Merek dagang yang telah memiliki reputasi tentu ingin menjaga desain produk mereka terjaga kualitasnya jangan sampai ada pihak lain meniru desain produk yang berakibat pada reputasi suatu merek dagang. Demi mencegah hal tersebut maka terdapat perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yakni perlindungan Desain Industri.

Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) adalah benda bergerak tidak berwujud atau (*intangible assets*), karena merupakan suatu benda maka Hak Kekayaan Intelektual dapat dijadikan sebuah objek hak kepemilikan. Terkategori sebagai benda maka sifat-sifat kebendaan terdapat pada kekayaan intelektual salah satunya dapat dialihkan kepada pihak lain.¹Hak atas Kekayaan intelektual sebagai hak kebendaan yang merupakan bagian dari harta kekayaan, termasuk di dalamnya tuntutan yang dapat ditegakkan secara hukum dari seseorang terhadap pihak lain harus bertindak atau tidak bertindak.²

¹ Sudaryat (et.al), *Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Cakupan dan Prinsip Dasar)*, Bandung: CV Global Sinergi Indonesia, 2019, hlm. 9

² Muhamad Amirulloh dan Helitha Novianty Muchtar, *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*, Bandung: Unpad Press, 2016, hlm. 3

Sebagai bagian dari harta kekayaan maka suatu hak kekayaan intelektual dapat dijadikan alat untuk mensejahterakan manusia maka Indonesia sebagai negara yang didirikan dengan tujuan untuk mencapai kesejahteraan sebagaimana tercantum pada konstitusi negara Indonesia yang secara jelas menyatakan bahwa salah satu tujuan dnegara Indonesia berdiri adalah demi mewujudkan kesejahteraan umum (*public prosperity, social welfare*)³ maka diperlukannya perlindungan atau jaminan oleh hukum supaya manusia mendapatkan perlindungan atas kesejahteraan yang sejatinya merupakan pemberian dari Pencipta.

Untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui hukum maka hukum tidak dapat bersifat statis melihat sifat hukum itu sendiri pada dasarnya bersifat konservatif. Artinya, hukum bersifat atau berfungsi untuk memelihara dan mempertahankan sesuatu yang sudah tercapai. Dalam masyarakat yang sedang membangun, berkembang atau dalam masyarakat yang sedang berubah cepat, hukum tidak cukup memiliki fungsi demikian saja. Hukum juga harus dapat membantu proses perubahan masyarakat sebagaimana Teori Hukum Pembangunan Mochtar Kusumaatmadja yang dilatarbelakangi oleh pemikiran Roscoe Pound yang menyatakan bahwa *law as a tool of social engineering*.⁴

Regulasi atau pengaturan mengenai kekayaan intelektual dalam hal ini Desain Industri harus bersifat dinamis dalam artian harus memperhatikan gejala-gejala sosial yang terjadi di masyarakat, kita harus beranggapan bahwa hukum adalah untuk manusia dan bukan sebaliknya. Hukum tidak ada untuk dirinya melainkan untuk sesuatu yang luas, yaitu untuk harga diri manusia, kebahagiaan, kesejahteraan, dan kemuliaan manusia.⁵

John Locke dalam karyanya yang berjudul *Second Treatise of Government* mengemukakan konseptual atau teori mengenai *Property Theory* atau *Labour Theory*. John Locke menjelaskan konsep hak milik bagi manusia dengan menggambarkan bahwa hak kepemilikan atas benda bagi tiap individu dalam keadaan alamiah atau *natural state* telah diberikan oleh Tuhan dalam bentuk anugerah kepada tiap manusia. Tetapi untuk dapat menikmati anugerah Tuhan ini

³ Budi Setiyono, *Model dan Desain Negara Kesejahteraan (Welfare State)*, Semarang: UNDIP Press, 2018, hlm. 1.

⁴ Sryani Br. Ginting, "Pengaruh Budaya Hukum Terhadap Pembangunan Hukum *Good Governance* di Indonesia, *Jurnal Al-Syir'ah Vol. 14 No. 1*, 2016, hlm. 14.

⁵ Liky Faizal, "Problematika Hukum Progresif di Indonesia", *Jurnal Ijtima'iyya Vol. 9 No. 2*, 2016, hlm. 4

manusia perlu mewujudkan hal tersebut dalam bentuk nyata dengan usaha atau kerja atau *labour* manusia untuk mewujudkan anugerah tersebut ke dalam kenyataan yang akan menimbulkan nilai atau *value* bagi benda yang telah nyata tersebut.⁶ Dalam artian bahwa setiap individual manusia memiliki hak kebendaan atas diri pribadinya sendiri sebagai bentuk usaha atau kerja manusia.

Justin Hughes menginterpretasi atau memaknai konsep John Locke bahwa dalam keadaan saat ini masih banyak *unclaimed goods* atau anugerah Tuhan yang belum diwujudkan oleh manusia. Oleh karena itu, tiap individu dapat mewujudkan anugerah Tuhan tersebut tanpa melanggar hak orang lain.⁷ Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 pun mengakui atas kepemilikan pribadi sebagaimana tercantum dalam Pasal 28H yang berbunyi “Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam hal ini Desain Industri sebagai bentuk hasil kerja atau hasil usaha tiap individu manusia melalui rasio pikir yang dianugerahi oleh Tuhan dan sebagai salah satu sarana mewujudkan kesejahteraan perlu dilindungi oleh hukum guna mencegah terjadinya pelanggaran-pelanggaran hak yang sudah diberikan oleh Tuhan tersebut.

Pengertian Desain Industri di Indonesia mulai dikenal pada Penjelasan Pasal 17 Undang-Undang No. 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian yang dinamai Desain Produk Industri, berdasarkan peraturan *a quo* Desain Produk Industri adalah hasil rancangan suatu barang jadi untuk diproduksi oleh suatu perusahaan industri.⁸ Dengan adanya Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri mendefinisikan Desain Industri sebagai suatu kreasi mengenai bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya 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.⁹ Melihat pemaknaan dari ketentuan diatas bahwa Desain Industri merupakan suatu rancangan atau *pattern* yang dapat dipakai berulang-ulang untuk menghasilkan suatu produk barang, komoditas industri, atau

⁶ Justin Hughes, “The Philosophy of Intellectual Property”, *Washington: George-town Law journal*, 1988, hlm. 6-7.

⁷ *Ibid.*, hlm. 7.

⁸ Sudaryat (et.al), *Op.Cit.*, hlm. 122

⁹ Lihat Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

kerajinan tangan yang bernilai estetis atau memiliki nilai seni pakai yang dihasilkan industri.¹⁰

Permasalahan yang akan diangkat oleh penulis adalah mengenai praktik peniruan suatu desain industri. Dalam kalangan industri kreatif khususnya bidang mode atau *fashion* salah satunya yaitu industri sepatu praktik peniruan desain dikenal dengan istilah *Bootleg*. *Bootleg* bukanlah makna baku maupun suatu peristilahan hukum dalam suatu rezim hak kekayaan intelektual melainkan suatu istilah dalam dunia mode *fashion* yang dimaknai sebagai imitasi palsu dari sesuatu yang otentik.¹¹

Perlu dibedakan antara tindakan peniruan dengan tindakan pemalsuan barang walaupun keduanya sama-sama tindakan illegal. Dalam barang palsu atau *fake and counterfeit item* pada proses pembuatannya secara langsung menyalin produk otentik yang sudah ada di pasar yang kemudian menjual barang tersebut seakan-akan otentik dengan tujuan untuk menipu konsumen atau pembeli. Berbeda dengan barang *fake and counterfeit* dalam tindakan *bootleg* tidak adanya niat untuk memasarkan dirinya seakan-akan barang yang di *bootleg* tetapi bertujuan untuk meniru (*mimicking*) secara kreatif yang menghasilkan barang baru yang unik untuk membuat merek dagang tersendiri.¹² Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tindakan *bootleg* merupakan suatu praktik peniruan desain yang tidak secara utuh meniru atau “menjiplak” melainkan hanya meniru sebagian kemudian diubah sedemikian rupa walaupun masih tampak sama atau mirip.

Kesadaran atas pentingnya melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan sesuatu hal yang dibutuhkan oleh semua orang. Banyaknya tindakan peniruan terhadap desain industri memperlihatkan bahwa belum adanya rasa kepedulian terhadap kreatifitas intelektual orang lain. Upaya seorang pendesain atau kreator untuk mendapatkan kreativitas membutuhkan peluang waktu, biaya, tenaga dalam melakukan percobaan yang sulit untuk diperhitungkan dengan takaran ekonomi atau uang.¹³

¹⁰ Sudaryat (et.al), *Op.Cit.*, hlm. 123

¹¹ Kevin Andreas, “Bootleg di Kultur Sneakers dan Streetwear Harusnya Bukan Lagi Sekedar Imitasi”, <https://www.ussfeed.com/bootleg-di-kultur-sneakers-dan-streetwear-harusnya-bukan-lagi-sekedar-imitasi/>, diakses pada 16 Februari 2021 pukul 12.48.

¹² Thrifted, “What is the Difference Between Fake & Bootleg”, <https://www.thrified.com/blogs/the-edit/what-is-the-difference-between-fake-bootleg>, diakses pada 16 Februari 2021 pukul 13.17.

¹³ Sukarmi, “Perlindungan Desain Industri Bagi UMKM yang Berkeadilan Sosial”, *Jurnal Pembaharuan Hukum No. 1 Vol. 3, 2016*, hlm. 104.

Desain Industri yang mendapatkan perlindungan adalah desain yang baru apabila pada tanggal penerimaan, Desain Industri tersebut tidak sama dengan desain yang sudah diungkapkan sebelumnya.¹⁴ Pemaknaan unsur “kebaruan” tidak dijelaskan lebih lanjut dalam peraturan perundang-undangan desain industri di Indonesia serta tidak ada batasan objektif yang jelas mengenai kesan estetis pada suatu produk yang dapat membedakan satu produk dengan produk lain sehingga dapat dikatakan baru. Meskipun parameter kebaruan menjadi suatu keharusan dalam desain industri, kemiripan atau similaritas merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Terlebih dalam keadaan di mana sarana produksi semakin canggih serta perdagangan yang bebas sangat mendukung terjadinya kemiripan suatu produk.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membahas mengenai pengaturan prinsip kebaruan berdasarkan hukum positif Indonesia dan ketentuan internasional. Dibahas pula mengenai kualifikasi kebaruan sebagai bentuk perlindungan desain industri terhadap praktik peniruan desain.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian yuridis normatif. Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data sekunder melalui studi pustaka. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis yuridis kualitatif.

C. Pembahasan

Pengaturan Prinsip Kebaruan Berdasarkan Hukum Positif Indonesia dan Ketentuan Internasional

Fokus penilaian suatu desain industri terdapat pada penampilan (*appearance*) yakni bagaimana suatu produk terlihat. Hanya penampilan visual yang terlihat oleh mata dan dapat dinilai oleh mata (*judged solely by the eye*) yang di dalamnya terdiri dari fitur-fitur desain yang diterapkan pada penampilan barang. Penampilan dalam desain industri berhubungan dengan manfaat estetika, *appeal*

¹⁴ Lihat Pasal 2 Ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

¹⁵ Dinar Aulia Kusumaningrum dan Kholis Roisah, “Implementasi Penilaian Kebaruan dan Prinsip Itikad Baik dalam Perlindungan Desain Industri”, *Jurnal Law Reform Vol. 12 No. 2*, 2016, hlm. 279.

to consumer, atau *attractive*. Dapat dinilai dengan mata yang dimaksud adalah suatu desain yang dapat dilihat dengan mata telanjang atau tanpa adanya alat bantu seperti kaca pembesar atau mikroskop.¹⁶ Kesan estetis dalam desain industri berkaitan dengan rasa keindahan, merupakan rasa yang dapat ditangkap oleh hati nurani sebagai sesuatu yang menyenangkan, menggembirakan, menarik perhatian dan tidak membosankan.¹⁷ Penilaian kebaruan desain industri dilakukan berdasarkan perbandingan penampilan antara kedua desain industri untuk menentukan apakah salah satu desain dianggap baru atau melakukan peniruan desain.

Kebaruan dalam desain industri atau *newness* merupakan salah satu syarat diberikannya perlindungan bagi suatu desain industri sebagaimana diatur dalam Pasal 2 Ayat (2) Undang-undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Desain industri yang berbunyi “Hak Desain Industri diberikan untuk Desain Industri yang baru”. Dalam Pasal 2 Ayat (2) Undang-Undang Desain Industri No. 31 Tahun 2000 bahwa yang dimaksud dengan baru adalah apabila pada tanggal penerimaan, desain industri tersebut tidak sama dengan desain industri yang telah diungkapkan sebelumnya. Pengungkapan dalam desain industri yaitu pengungkapan dalam media cetak atau elektronik, termasuk juga keikutsertaan pada suatu pameran atau eksibisi.¹⁸

Pengaturan kebaruan dalam Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri tidak memiliki kejelasan sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum karena tidak mengatur lebih lanjut makna baru suatu desain industri hanya sebatas berbeda atau tidak sama tetapi tidak dijelaskan parameter atau persentase tidak sama suatu desain industri untuk dapat dikatakan baru.¹⁹

Dalam RUU Desain Industri pun dijabarkan bahwa dalam Undang-Undang Desain Industri No. 31 tahun 2000 memiliki kelemahan dan kendala dalam pelaksanaannya, salah satu diantaranya yakni:

1. Pengertian atau pemaknaan desain industri yang mengharuskan memiliki kesan estetis tetapi tidak terdapat isi pasal yang

¹⁶ Andrieansjah Soeparman, *Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri*, Bandung: PT. Alumni, 2013, hlm. 124-125.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 94.

¹⁸ Penjelasan Pasal 2 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri.

¹⁹ Ivan Fadri (et.al), “Penerapan Asas Kebaruan (*Novelty*) Dalam Perlindungan Hukum Pemegang Hak Desain Industri Dari Tindakan Similiaritas di Indonesia”, *Dipenogoro Law Journal Vol. 5 No. 3*, 2016, hlm. 3

- menjelaskan maksud dari kesan estetis dan subjek penilai atau pemeriksa kesan estetis tersebut.
2. Multitafsir pemaknaan kata “tidak sama” yang diatur pada Pasal 2 Ayat (2) Undang-Undang No. 31 tahun 2000 karena tidak ada penjelasan lebih lanjut mengenai maksud dari “tidak sama”.
 3. Terdapat dualisme pada prosedur permohonan hak desain industri serta tidak dibedakannya kekukatan sertifikat hak kepemilikan antara desain industri yang tidak melalui pemeriksaan substantif (jika tidak ada keberatan dari pihak ketiga dalam masa pengumuman permohonan) dengan desain industri yang melalui pemeriksaan substantif (jika ada keberatan dari pihak ketiga dalam masa pengumuman permohonan).
 4. Tidak adanya pengaturan mengenai kriteria substansi yang terindikasi melanggar hak desain industri yang menjelaskan bahwa suatu desain industri dianggap melanggar. Apakah desain industri tersebut merupakan tiruan (*copy*) atau hanya meniru secara substansial (*substantially copy*) dari desain industri yang sudah terdaftar sebelumnya.

Indonesia yang telah meratifikasi perjanjian TRIPs dan juga dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) sudah menjadi konsekuensi untuk menyempurnakan dan mempersiapkan perangkat undang-undang yang diperlukan sebagai upaya untuk menciptakan harmonisasi hukum antara ketentuan internasional dan nasional. Undang-undang No. 31 Tahun 2000 yang dibentuk atas dasar pengesahan WTO dan ratifikasi TRIPs belum dapat dikatakan sesuai dengan tujuan dibentuknya TRIPs itu sendiri yakni meningkatkan perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual.

Desain industri sebagai hak yang dihasilkan oleh kemampuan intelektual manusia perlu mendapat perlindungan hukum yang maksimal. Menurut Mieke Komar dan Ahmad M. Ramli hak kekayaan intelektual perlu dilindungi karena hak yang diberikan kepada seseorang pendesain atau kreator merupakan sebuah wujud dari pemberian penghargaan dan pengakuan atas keberhasilan manusia dalam melahirkan karya-karya inovatifnya. Diberikannya perlindungan oleh hukum bagi para pendesain atau kreator merupakan sebuah konsekuensi logis

karena mereka telah melakukan atau mengeluarkan kemampuan intelektualnya untuk menciptakan ide kreatif sehingga perlu diberi hak eksklusif untuk dapat menikmati hasil kerjanya sebagai imbalan.²⁰

Dengan adanya praktik peniruan desain atau *bootleg* ini tentu akan melanggar hak orang lain untuk menikmati hasil kerja pikir manusia yang telah diwujudkan dalam bentuk barang yang dalam hal ini yakni desain produk. Bahwa seseorang akan terlanggar hak nya atas mendapatkan imbalan atau *reward* atas kekayaan intelektual yang telah dihasilkan karena telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan upaya-upaya kreatif berupa suatu desain industri sebagaimana *Reward Theory* dan *Recovery Theory* Robert N. Sherwood.²¹

Dalam *Article 25 (1) TRIPS* mengatur bahwa suatu desain industri dianggap tidak baru apabila desain industri tersebut tidak berbeda secara signifikan dengan desain industri yang sudah ada sebelumnya atau kombinasi dari kreasi-kreasi desain yang sudah dikenal. Prinsip kebaruan atau *newness* dalam desain industri berbeda dengan kebaruan paten atau *novelty* yang mana dalam *newness* berkaitan dengan aspek ornamental atau estetis yang diterapkan pada suatu barang industri yang dibatasi pada aspek visual atau penampilan. Berbeda dengan *newness* pada *novelty* lebih menitikberatkan pada aspek teknis.²²

Mengacu pada *Article 26 (1) TRIPS* dapat dikatakan bahwa yang dinyatakan melanggar hak desain industri bukan hanya yang sama persis atau identik tetapi juga mencakup desain industri yang mirip atau *substantially a copy* dengan desain industri yang dilindungi. Jadi walaupun terdapat perbedaan, tetapi pada dasarnya meniru sehingga mirip dengan desain industri yang dilindungi, tetapi dapat dianggap melanggar.²³

Dalam *Model Law for Developing Countries on Industrial Designs (WIPO)* menyatakan bahwa suatu desain industri tidak dapat dikatakan memiliki kebaruan apabila dalam kenyatannya hanya memiliki perbedaan yang kecil (*minor*) dari pengungkapan sebelumnya atau perbedaan *minor* dari jenis produk yang dibandingkan dengan pengungkapan yang dimaksud.²⁴

²⁰ Edy Santoso, *Pengaruh Era Globalisasi terhadap Hukum Bisnis di Indonesia*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, hlm. 30

²¹ Andrieansjah Soeparman, *Op.Cit.*, hlm. 29.

²² Andrieansjah Soeparman, *Op.Cit.*, hlm. 87.

²³ *Ibid.*, hlm. 88.

²⁴ Section 4 (4) *Model Law for Developing Countries on Industrial Designs*, WIPO, Geneva, 1970.

Ketidakpastian pengaturan mengenai parameter kebaruan dilihat dari penilaian kemiripan dalam hukum positif Indonesia menimbulkan permasalahan dalam praktek khususnya penyelesaian perkara desain industri di Pengadilan. Seperti dalam perkara pembatalan hak desain industri kasus Mesin Gergaji STHIL pada tahun 2005.²⁵ Dalam tingkat pertama putusan Pengadilan Niaga memutuskan mengabulkan permohonan penggugat kemudian menyatakan bahwa desain industri tergugat tidak memiliki kebaruan karena tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Dalam tingkat pertama majelis hakim menafsirkan tolak ukur kebaruan adalah tidak sama secara signifikan sehingga tidak memenuhi unsur kebaruan.²⁶

Berbeda dengan putusan di Pengadilan Niaga Dalam tingkat kasasi di Mahkamah Agung majelis hakim memutuskan bahwa desain milik tergugat atau pemohon kasasi memenuhi unsur kebaruan karena tidak memiliki persamaan yang identik atau sama persis dengan adanya penambahan atau perubahan beberapa bentuk desain. Dalam pendapat majelis hakim Mahkamah Agung menyatakan bahwa tidak sama sebagai tolak ukur kebaruan adalah tidak sama persis atau identik berbeda dengan pengadilan tingkat pertama.

Dalam tingkat Peninjauan Kembali (PK) majelis hakim berpendapat bahwa UU No. 31 Tahun 2000 tidak menjelaskan makna “tidak sama”, dan karena Indonesia telah meratifikasi persetujuan TRIPs maka mengacu pada Pasal 25 Ayat (1) TRIPs makna baru diartikan sebagai tidak sama atau berbeda secara signifikan dengan desain industri sebelumnya. Oleh karena itu, desain industri milik tergugat tidak memiliki nilai kebaruan.²⁷

Kualifikasi Kebaruan Sebagai Bentuk Perlindungan Desain Industri Terhadap Praktik Peniruan Desain Industri

Dalam menentukan kebaruan suatu desain industri penilaian kebaruan desain industri dilakukan dengan membandingkan suatu desain yang dianggap tidak baru dengan desain yang telah ada sebelumnya baik secara pendekatan identikal atau secara keseluruhan perbedaan penampilan. Dengan dilakukannya pendekatan

²⁵ Putusan Pengadilan Niaga Jakarta Pusat Nomor 02/ Desain Industri/ 2004/ N.Niaga. Jkt.Pst; Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 025/ K/N/ HaKI/2004; Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 010/PK/N/HaKI/2005.

²⁶ Andrieansjah Soeparman, *Op.Cit.*, hlm. 228.

²⁷ *Ibid.* hlm. 231.

secara keseluruhan perbedaan penampilan maka akan dinilai mengenai parameter kemiripan antara desain industri yang dibandingkan.

Pada suatu praktik peniruan desain atau *bootleg* sifat kebaruan dalam desain industri dilanggar dengan melakukan tindakan peniruan desain yang telah ada sebelumnya yang kemudian merubah beberapa “fitur” supaya dapat dikatakan baru karena memiliki perbedaan. Hal tersebut merupakan peniruan yang tidak original (*slavish imitation*) yang menyebabkan suatu kebingungan antar desain industri yang satu dengan desain industri lainnya (*confusion between products*).

Praktik peniruan desain mencerminkan kecenderungan pemikiran pada masa modernisme pada awal tahun 1900 hingga 1950 yang mana mulai digantinya kegiatan produksi oleh tangan dengan mesin dengan produksi massal yang mengakibatkan desain suatu barang menjadi sederhana dan memiliki persamaan secara global dan bersifat homogenitas bukan keanekaragaman.²⁸ Kecenderungan untuk meniru desain yang sudah ada sebelumnya juga karena perkembangan desain dimasa modern tidak dapat dilepaskan dari perubahan sosial karena desain tersebut dalam perwujudannya mengikuti pola perilaku dan kebiasaan masyarakat

Perbaikan dari desain yang lama masih dapat dimungkinkan atau dapat diberikan hak desain baru karena di dalamnya terdapat suatu hal yang baru sejalan dengan berkembangnya ilmu dan teknik, seperti misalnya perbaikan dari segi lingkungan, sosial, ekonomi, dan segi-segi lainnya.²⁹ Hal tersebut karena adanya suatu proses belajar dan berpikir dalam membuat desain (*cognitive learning*) yang memiliki empat tingkatan yang disusun secara hierarki, yakni:³⁰ **Pertama**, Duplikasi, merupakan proses atau tindakan peniruan atau imitasi dengan cara melihat kemudian direkam dalam pikira serta dituangkan pada karya melalui keterampilan tangannya dengan tingkat kemiripan duplikasi yang sangat dipengaruhi oleh koordinasi antara otak dan tangan; **Kedua**, Variasi, merupakan proses pengembangan gagasan dari desain industri yang telah ada sebelumnya, kemudian dilakukan tindakan peniruan tetapi menjadi sesuatu yang berbeda melalui perubahan-perubahan bagian elementernya atau fitur desain seperti warna dan garis. Perubahan desain hanya terjadi pada bagian kecil atau merubah bagian kecil (*minor change*).³¹

²⁸ *Ibid.*, hlm. 78.

²⁹ Liona Isna Dewanti, “Tolak Ukur Kebaruan Dalam Desain Industri”, *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* No. 1 Vol.14, 2007, hlm. 89-90.

³⁰ Andrieansjah Soeparman, *Op.Cit.*, hlm. 85.

³¹ *Ibid.*

Ketiga, Modifikasi, merupakan proses mengembangkan desain industri yang memiliki kesamaan dengan variasi tetapi dengan melakukan perubahan yang sudah ditentukan berdasarkan ide yang dimiliki pendesain yang menciptakan suatu karakteristik dan kesan estetis yang baru, dengan bentuk telah berubah atau berbeda dari aslinya atau desain tersebut mengalami *major change*.³²

Keempat, Inovasi, merupakan suatu lompatan ide yang menciptakan ide desain yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, dalam artian gagasan ide suatu desain tidak dibuat berdasarkan desain yang telah ada sebelumnya. Desain Industri yang dikategorikan sebagai inovasi dari segi ide dan bentuk sama sekali tidak pernah ditemukan padanannya pada kosa bentuk-bentuk desain sebelumnya serta proses menemukan sesuatu yang baru sama sekali dalam relatif belum pernah ada dalam khazanah visual orang lain.³³

Dalam menentukan bahwa pelaku melakukan praktik peniruan desain atau *bootleg* maka perlu dilihat dari ke empat tingkatan berpikir dalam desain apakah pelaku tersebut melakukan duplikasi, variasi, modifikasi, atau inovasi. Apabila mengacu pada pemaknaan *bootleg* atau praktik peniruan desain sebagaimana telah dibahas di atas maka dapat ditentukan bahwa praktik peniruan desain dalam proses belajar dan berpikir dalam desain (*cognitive learning*) kemungkinan yang dapat terjadi adalah variasi atau modifikasi melihat pada besarnya parameter perubahan apakah *minor change* atau *major change*.

Pada penilaian kemiripan suatu desain industri dengan desain sebelumnya perlu melihat fitur-fitur persamaan desain yang mana fitur pada desain termasuk mencakup bentuk, konfigurasi, pola, ornamentasi dari produk, komposisi garis, dan komposisi warna. Di Uni Eropa fitur desain industri termasuk di dalamnya kontur, tekstur, dan bahan atau material dari produk.

Fitur pada desain industri mencakup fitur visual yang memiliki nilai estetis dan didalamnya terdapat kosa kata desain (*design vocabulary*) dan elemen pendukung estetis sebagaimana teori *Total Design* Stuarth Pugh.³⁴ Kosa kata desain meliputi elemen atau unsur: titik, garis, bidang, tekstur, pola, warna, cahaya/bayangan, nada dan proporsi, sedangkan elemen pendukung meliputi: keseimbangan, harmoni, irama, kesatuan, komposisi, dekorasi, dan bahan.³⁵

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*

³⁴ Dewi Sulisiansingih dan Bagus Bilowo Nurtyantyono Satata, "Dilema dan Problematik Desain Industri di Indonesia, *Jurnal Suara Hukum Vol. 1 No. 1*, 2019, hlm. 2.

³⁵ Andrieansjah Soeparman., *Op.Cit*, hlm. 84.

Dalam melaksanakan penilaian kemiripan (*similarity*) sebuah desain industri berkaitan dengan kesan estetis melihat sifat dari desain industri itu sendiri yang didalamnya terdapat nilai seni, kemudian dilakukan penelusuran suatu desain industri dengan ditentukannya suatu fitur-fitur umum (*common points*) dan fitur-fitur berbeda (*different points*) serta dievaluasi dampaknya dalam menilai parameter kemiripan desain industri.³⁶

Setelah menentukan *common points* dan *different points* tersebut akan dilihat pula dampaknya terhadap penilaian desain. Secara umum ada lima dampak *common points* dan *different points* dalam penilaian kemiripan desain, antara lain:³⁷

- a) Sebagian produk yang menarik perhatian dari satu fitur yang memberikan dampak besar (*major impact*).
- b) Sebagian dari fitur bentuk biasa yang dampaknya kecil (*minor impact*)
- c) Perbedaan dalam dimensi memberikan tidak atau kecil memberikan dampak, jika perbedaannya masih dalam rentang yang beralasan dibanding dengan pembanding desain yang ada.
- d) Perbedaan bahan tidak atau sedikit memberikan dampak, kecuali jika menampilkan wujudnya dalam karakteristik eksternal.
- e) Perbedaan dalam satu warna tidak atau sedikit memberikan dampak dibandingkan dengan perbedaan dalam bentuk atau pola.

Dengan demikian, akan terlihat skala kemiripan antara desain yang ditiru dengan desain yang terindikasi melakukan praktik peniruan desain atau *bootleg*. Penilaian terhadap kemiripan dalam perbandingan dua produk dapat dinilai dari angka 1 sampai dengan 10 dengan keterangan dari tidak sama sampai dengan identik.³⁸

Selain dengan penentuan *common points* dan *different points* dalam menilai kebaruan desain industri juga dapat ditentukan sesuai dengan standar khusus yang diatur dalam Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri yang dibuat oleh DJKI pada tahun 2004, antara lain:³⁹

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*, hlm. 95.

³⁸ Adriansjah Soeparman, "Jenis Permohonan, Penilaian Kebaruan, dan Penggunaan Hak Desain Industri di Indonesia", *Media HKI Vol. IV No. 5, 2007*, hlm. 14.

³⁹ DJKI, *Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri*, Tangerang: DJKI, 2004, hlm. C10-C14.

- a. Keputusan kesamaan dalam Desain Industri harus dilakukan dengan evaluasi yang komprehensif didasarkan pada observasi secara keseluruhan.
- b. Hanya penampakan/kreasi desain dari suatu produk atau barang yang menjadi subjek suatu keputusan.
- c. Bagian suatu produk, barang yang dengan mudah dapat dilihat harus menjadi titik berat. Sebaliknya, bagian yang tidak mudah dilihat tidak menjadi titik berat, contohnya bagian bawah dan belakang pada suatu lemari.
- d. Bagian suatu produk, barang yang merupakan bentuk yang sudah umum/biasa harus diberikan penekanan lebih ringan. Bentuk-bentuk yang sudah umum, merupakan wujud dasar tiga dimensi yang telah diketahui umum, antara lain seperti: silinder, bola, kotak, kubus limas, prisma dan kerucut.
- e. Perbedaan dalam ukuran tidak memengaruhi dalam keputusan kesamaan, jika memenuhi kriteria *common sense* atau pikiran sehat.
- f. Perbedaan dalam komposisi desain industri akan memberikan pengaruh kuat terhadap keputusan kebaruan, kecuali untuk perbedaan kecil dalam warna. Akan tetapi, ada beberapa kasus pengaruhnya sangat kecil dalam beberapa jenis produk/barang contohnya seperti lubang pada stop kontak yang konfigurasi harus memenuhi standar teknis tertentu.
- g. Perbedaan dalam warna tidak memengaruhi keputusan kesamaan. Desain dengan satu warna harus tetap dinyatakan identik apabila perbedaannya hanya dalam warna.
- h. Perbedaan dalam kualitas bahan tidak mempengaruhi keputusan kesamaan, jika diperlihatkan sebagai karakteristik dari penampakan luarnya.
- i. Arti dan kandungan yang diperlihatkan oleh kreasi pada suatu permukaan contoh fisik, gambar, atau foto tidak dapat dipertimbangkan secara langsung untuk keputusan kebaruan desain industri. Contohnya, semata-mata kreasi merek tidak dapat dijadikan pembeda dalam desain dan harus dihilangkan dari penampakan suatu desain.
- j. Jika suatu produk atau barang yang dapat mengalami perubahan dalam bentuk pada saat dijual atau digunakan (termasuk disimpan), bentuk pada saat digunakan harus menjadi subjek dalam keputusan kesamaan.

Contohnya: dalam kasus kursi lipat, hanya bentuk pada saat digunakan yang dipertimbangkan secara besar, tetapi bentuk pada saat dilipat tidak dipertimbangkan terlalu besar.

Standar khusus yang diatur untuk mengambil keputusan atas terpenuhinya kebaruan suatu desain industri mempermudah serta memperjelas pemeriksaan. Walaupun pada dasarnya prinsip kebaruan desain industri dalam suatu peraturan perundang-undangan di Indonesia tidak diatur secara jelas mengenai makna baru hanya dijelaskan sebagai baru apabila pada Tanggal Penerimaan, Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.⁴⁰

Dengan adanya petunjuk teknis pemeriksaan desain industri yang dikeluarkan DJKI secara teknis dapat menentukan dalam tataran pendaftaran mana desain yang dianggap baru yang dapat didaftarkan dan mana yang dianggap tidak baru karena memiliki kesamaan dengan desain sebelumnya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tindakan peniruan desain atau *bootleg* dapat dikatakan melanggar prinsip kebaruan apabila dalam pemeriksaan ditentukan bahwa desain tersebut hanya melakukan *minor change* sehingga nilai kemiripan suatu desain dianggap Identik dengan perbedaan immateril merupakan kondisi perbandingan dua produk yang memiliki perbedaan kreasi desain industri hanya berupa detil yang sangat kecil perannya sehingga dapat diabaikan. Praktik peniruan desain dengan skala tersebut dianggap sebagai variasi bahkan duplikasi.⁴¹

Dalam tindakan peniruan desain atau *bootleg* dapat dikatakan tidak melanggar prinsip kebaruan apabila pada desain tersebut dalam skala penilaian kemiripan dapat dikatakan hanya mirip yakni hanya terdapat kesan tampak sama secara keseluruhan tetapi terdapat perbedaan-perbedaan dalam kreasinya.⁴² Keadaan desain industri yang seperti itu dapat dikatakan sebagai bentuk modifikasi dengan adanya *major change* dalam suatu desain dari desain yang telah ada sebelumnya.

Tindakan peniruan desain yang mengalami *major change* dapat dianggap baru atau memiliki kebaruan karena dalam *Article 25 (1) TRIPS* mengatur bahwa suatu desain industri dianggap tidak baru apabila desain industri tersebut tidak

⁴⁰ Lihat Pasal 2 Ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

⁴¹ Adriansjah Soeparman, "Jenis Permohonan, Penilaian Kebaruan, dan Penggunaan Hak Desain Industri di Indonesia", *Op. Cit.*, hlm. 14.

⁴² *Ibid.*

berbeda secara signifikan dengan desain industri yang sudah ada sebelumnya atau kombinasi dari kreasi-kreasi desain yang sudah dikenal. Mengacu pada ketentuan di atas dapat dikatakan secara *a contrario* apabila desain industri tersebut memiliki perbedaan yang signifikan dan mengacu pada penilaian kemiripan maka dapat dikatakan baru.

Dalam *Model Law for Developing Countries on Industrial Designs* yang dikeluarkan oleh WIPO menyatakan bahwa suatu desain industri tidak dapat dikatakan memiliki kebaruan apabila dalam kenyataannya hanya memiliki perbedaan yang kecil (minor) dari pengungkapan sebelumnya atau perbedaan minor dari jenis produk yang dibandingkan dengan pengungkapan yang dimaksud.⁴³ Dengan demikian suatu desain industri yang dibuat atas dasar inspirasi terhadap desain yang telah ada sebelumnya sejatinya diperbolehkan karena pada dasarnya hal tersebut merupakan proses belajar dan berpikir dalam pembuatan suatu desain (*cognitive learning*) yang dikategorikan sebagai modifikasi.

Walaupun pada dasarnya tindakan peniruan desain atau *bootleg* dapat dikatakan memenuhi prinsip kebaruan selama memenuhi penilaian kebaruan, mengutip dari pemikiran John Locke bahwa dalam keadaan saat ini masih banyak *unclaimed goods* atau anugerah Tuhan yang belum diwujudkan oleh manusia sehingga setiap orang dapat membuat hasil inovasinya sendiri tanpa meniru hasil kerja orang lain.

D. Penutup

Pengaturan prinsip kebaruan sebagai syarat utama untuk diberikannya hak desain industri dalam peraturan hukum positif Indonesia dapat dikatakan tidak memenuhi kepastian hukum karena tidak mengatur secara jelas yang dimaksud dengan baru atau kualifikasi untuk suatu desain dapat dikatakan baru. Sehingga dalam praktik pengadilan majelis hakim menggunakan peraturan dalam Pasal 25 Ayat (1) TRIPs dan perlu melakukan penafsiran hukum yang tepat agar pemegang hak desain industri tidak melanggar haknya karena telah mengeluarkan telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan upaya-upaya kreatif berupa suatu desain industri. Landasan hukum yang tidak memiliki kepastian dan banyak merugikan pemegang hak akan membunuh kreativitas masyarakat itu

⁴³ Section 4 (4) *Model Law for Developing Countries on Industrial Designs*, WIPO, Geneva, 1970.

sendiri. Sehingga praktik peniruan desain yang melanggar hak orang lain tentu akan sangat merugikan pendesain yang telah melakukan usaha dalam mewujudkan ide intelektualnya menjadi kenyataan. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketidaksesuaian peraturan antara konvensi yang telah diratifikasi yakni TRIPs dengan perangkat perundang-undangan desain industri di Indonesia, dengan demikian Undang-undang desain industri Indonesia belum dapat menjamin kepastian dan harmonisasi hukum.

Praktik peniruan desain atau *bootleg* sejatinya tidak melanggar prinsip kebaruan selama memenuhi kualifikasi penilaian kebaruan, apabila desain yang dianggap mirip dalam skala penilaian dapat dikatakan berbeda secara signifikan atau mengalami *major change* dapat dikatakan sebagai modifikasi dan dapat dikatakan memiliki kebaruan. Desain industri yang dianggap mirip apabila hanya mengalami *minor change* dan secara penilaian kebaruan tidak memenuhi kualifikasi maka desain tersebut melanggar kebaruan sehingga nilai kemiripan suatu desain dianggap Identik dengan perbedaan immateril. Praktik peniruan desain dengan skala tersebut dianggap sebagai variasi bahkan duplikasi. Walaupun demikian, dalam keadaan saat ini masih banyak *unclaimed goods* atau anugerah Tuhan yang belum diwujudkan oleh manusia sehingga setiap orang dapat membuat hasil inovasinya sendiri tanpa meniru hasil kerja orang lain karena ide yang dihasilkan oleh intelektual manusia sifatnya tidak terbatas. Tindakan modifikasi tidak dapat dihindari karena dalam kegiatan industri tentu akan menyesuaikan dengan berjalannya kegiatan usaha atau pasar yang menuntut industri akan membuat desain industri yang dianggap populer pada masa itu.

Pentingnya landasan hukum yang dapat memenuhi kepentingan pendesain menjadi kebutuhan utama akan mensejahterakan para pendesain karena Indonesia sebagai negara yang didirikan dengan tujuan untuk mencapai kesejahteraan. Hukum positif desain industri di Indonesia dapat dikatakan belum dapat menciptakan kesejahteraan pendesain yang telah mengeluarkan usahanya dalam mewujudkan ide intelektualnya. Penulis harap dengan diundangkannya RUU Desain Industri dapat memenuhi kesejahteraan pendesain sehingga mendorong kreativitas pendesain untuk terus menciptakan inovasi yang baru terus menerus yang juga dapat mendorong kemajuan industri dalam negeri.

E. Ucapan Terimakasih.

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penulis selalu diberikan kekuatan dan kesabaran sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan jurnal ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu, berkontribusi, memberikan semangat dan do'a terutama kepada redaksi jurnal palar, sehingga sampai diterbitkannya jurnal ini.

F. Biodata Singkat Penulis

Mikhail Muhammad Ashiddiq, Mahasiswa Fakultas Hukum Unpad Strata 1, Semester 7 (akhir), Program Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran.

Muhammad Amirulloh, Dosen Fakultas Hukum UNPAD dan sebagai pembimbing penulisan jurnal.

Helitha Novianty Muchtar, Dosen Fakultas Hukum UNPAD dan sebagai pembimbing 2 (dua) penulisan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS).

Amirulloh, Muhamad, dan Helitha Novianty Muchtar, *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*, Bandung: Unpad Press, 2016.

Dewanti, Liona Isna. "Tolak Ukur Kebaruan Dalam Desain Industri", *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum No. 1 Vol.14, 2007*

DJKI, *Petunjuk Teknis Pemeriksaan Desain Industri*, Tangerang: DJKI, 2004.

Fadjri, Ivan, Budi Santoso, dan Rinitami Njatrijani, "Penerapan Asas Kebaruan (Novelty) Dalam Perlindungan Hukum Pemegang Hak Desain Industri Dari Tindakan Similiaritas di Indonesia", *Dipenogoro Law Journal Vol. 5 No. 3, 2016*

Faizal, Liky. "Problematika Hukum Progresif di Indonesia", *Jurnal Ijtima'iyya Vol. 9 No. 2, 2016*

Ginting, Sryani Br. "Pengaruh Budaya Hukum Terhadap Pembangunan Hukum Good Governance di Indonesia", *Jurnal Al-Syir'ah Vol. 14 No. 1, 2016*.

Hughes, Justin. "The Philosophy of Intellectual Property", *Washington: George-town Law journal, 1988*

Kevin Andreas, *Streetwear Harusnya Bukan Lagi Sekedar Imitasi*,
<https://www.ussfeed.com/bootleg-di-kultur-sneakers-dan-streetwear-harusnya-bukan-lagi-sekadar-imitasi/> , 16 Februari 2021 pukul 12.48.

Kusumaningrum, Dinar Aulia, dan Kholis Roisah, "Implementasi Penilaian Kebaruan dan Prinsip Itikad Baik dalam Perlindungan Desain Industri", *Jurnal Law Reform Vol. 12 No. 2, 2016*.

Soeparman, Andrieansjah. "Jenis Permohonan, Penilaian Kebaruan, dan Penggunaan Hak Desain Industri di Indonesia", *Media HKI Vol. IV No. 5, 2007*

Sukarmi, "Perlindungan Desain Industri Bagi UMKM yang Berkeadilan Sosial", *Jurnal Pembaharuan Hukum No. 1 Vol. 3, 2016*

Sulisianingsih, Dewi, dan Bagas Bilowo Nurtyantyono Satata. “Dilema dan Problematik Desain Industri di Indonesia”, *Jurnal Suara Hukum Vol. 1 No. 1, 2019*

Santoso, Edy. *Pengaruh Era Globalisasi terhadap Hukum Bisnis di Indonesia*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Setiyono, Budi. *Model dan Desain Negara Kesejahteraan (Welfare State)*, Semarang: UNDIP Press, 2018.

Soeparman, Andrieansjah. *Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri*, Bandung: PT. Alumni, 2013.

Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Cakupan dan Prinsip Dasar)*, Bandung: CV Global Sinergi Indonesia, 2019

Thrifted, *What is the Difference Between Fake & Bootleg*, <https://www.thrifted.com/blogs/the-edit/what-is-the-difference-between-fake-bootleg>, diakses pada 16 Februari 2021 pukul 13.17.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.