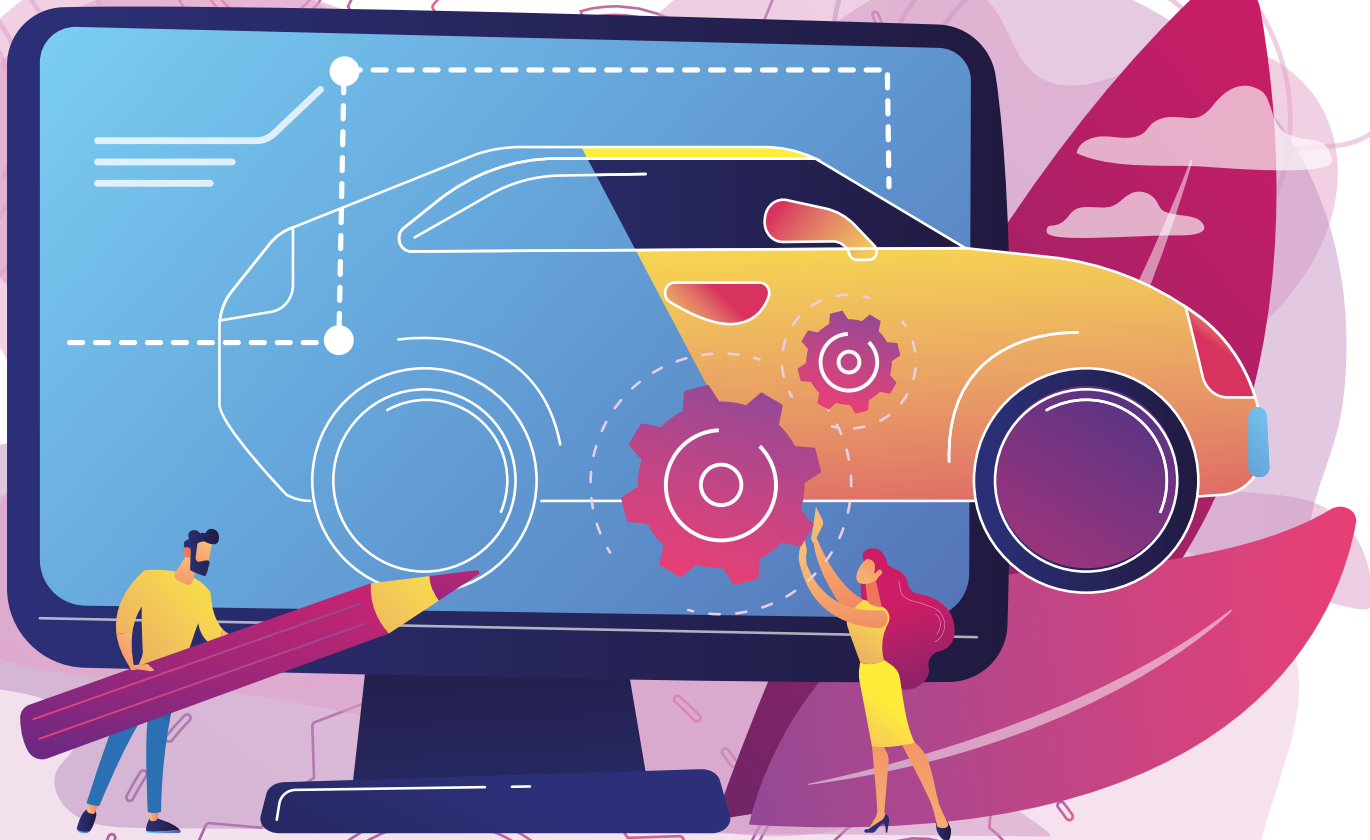


MODUL
KEKAYAAN
INTELEKTUAL
LANJUTAN



DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA R.I.

DESAIN INDUSTRI



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA R.I.

**Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual**

**MODUL KEKAYAAN INTELEKTUAL
LANJUTAN BIDANG DESAIN INDUSTRI**

Copyright 2020

TIM PENYUSUN

Pengarah : Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS
Penanggung Jawab : Daulat P. Silitonga, S.H., M.Hum.
Ketua : Agustinus Pardede, S.H.
Sekretaris : Anton Edward Wardhana, S.Kom.
Anggota : 1. Andar Bagus Sriwarno, S.Sn., M.Sn., Ph.D.
2. Totok Rikanto, S.T.
3. Muh Fatchurrohman, S.T.P., M.Si.
4. Ruslinda Dwi Wahyuni, S.S., M.Si., LL.M.
5. Andi Mardani, S.Sn.
6. Ahmad Rifadi, S.H., M.Si.
7. Suprpto, S.I.P.
8. Yobbi Herbuono, S.H.
9. Aldiansyah Pradana Putra, S.H.
10. Erwin Andriawan Putra Gonti, S.T.



KATA PENGANTAR

Kekayaan Intelektual berperan dalam memberikan perlindungan hukum atas kepemilikan karya intelektual baik yang bersifat komunal maupun personal yang merupakan basis pengembangan ekonomi kreatif. Pelindungan kekayaan intelektual karenanya menjadi bagian penting dalam pembangunan nasional ke depan dan berkontribusi secara signifikan dalam perkembangan perekonomian Nasional maupun Internasional. Indonesia sebagai negara berkembang harus mampu mengambil langkah-langkah yang tepat untuk dapat mengantisipasi segala perubahan dan perkembangan serta kecenderungan global sehingga tujuan nasional dapat tercapai. Salah satu langkah penting yang dilakukan adalah memasyarakatkan dan melindungi kekayaan intelektual.

Pemahaman dan pemanfaatan kekayaan intelektual dapat dicapai dengan berbagai jenis informasi tentang kebijakan, peraturan, perkembangan terkini dan praktik penerapannya. Pelindungan kekayaan intelektual telah menjadi materi yang sangat diperlukan oleh berbagai kalangan masyarakat, seperti akademisi, kaum profesional, industri, maupun pemerintah baik pusat maupun daerah. Kantor wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kanwil), dengan fungsinya sebagai kepanjangan tangan dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual di tiap-tiap provinsi memiliki peran penting dalam rangka pelaksanaan diseminasi kekayaan intelektual di daerah. Penyusunan dan penerbitan Modul Kekayaan Intelektual Lanjutan Bidang Desain Industri ini diharapkan dapat menjadi bekal, dasar dan panduan bagi Kanwil sebagai ujung tombak yang menyasar masyarakat daerah dalam cakupan yang lebih luas lagi. Dengan demikian, akan lahir agen-agen diseminasi kekayaan intelektual yang akan mendukung dan menyukseskan program Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dalam hal peningkatan pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang keberadaan dan pelaksanaan sistem kekayaan intelektual di tanah air.

Akhir kata, saya harapkan Modul Kekayaan Intelektual Lanjutan Bidang Desain Industri ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pemangku kepentingan kekayaan intelektual di tanah air.

Jakarta, 1 Oktober 2020

Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS



KATA PENGANTAR

Modul Kekayaan Intelektual Lanjutan Bidang Desain Industri ini merupakan penyempurnaan dari Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri. Titik berat penulisan Modul Kekayaan Intelektual Lanjutan Bidang Desain Industri ini adalah membangun kreatifitas masyarakat melalui pemaparan teori, contoh-contoh, studi kasus dan strategi manajemen pengelolaan desain industri. Titik berat tersebut tidak lepas dari tujuan dasar penyusunan dan penerbitan Modul Kekayaan Intelektual Bidang Desain Industri sebagai bekal, dasar dan panduan bagi Kanwil sebagai ujung tombak yang menysasar masyarakat daerah dalam cakupan yang lebih luas lagi. Diharapkan agen-agen diseminasi kekayaan intelektual yang ada di Kanwil dapat menjadi pendorong penciptaan kreatifitas anak bangsa di bidang Desain Industri.

Akhir kata, saya harapkan Modul Kekayaan Intelektual Lanjutan Bidang Desain Industri ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pemangku kepentingan kekayaan intelektual di tanah air.

Jakarta, 1 Oktober 2020

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri,

Agustinus Pardede, S.H.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR ISTILAH	ix
BAB I APAKAH DESAIN INDUSTRI ITU?	1
1.1 Pengertian Desain Industri	1
1.2 Pentingnya Kreativitas dalam Pengembangan Desain	6
1.3 Kontribusi Desain Industri dalam Peningkatan Kualitas Industri dan Ekonomi Nasional	11
1.4 Lembaga-Lembaga Terkait Desain Industri	15
BAB II MENGAPA DESAIN INDUSTRI PERLU DILINDUNGI	17
2.1 Perkembangan Sosial Budaya dan Perubahan Selera Masyarakat	20
2.2 Kreasi Desain Berorientasi Konsumen	22
2.3 Konsumerisme Menciptakan Kebutuhan akan Keragaman Produk	24
2.4 Komitmen Bisnis antara Desainer dengan Industri	26
2.5 Desain Industri yang Disukai Konsumen Rentan terhadap Pembajakan	28
2.6 Penetapan Harga bagi Produk Industri	30
2.7 Hak Desain Industri sebagai Kepastian Hukum atas Kepemilikan Kekayaan Intelektual	30
2.8 Pelindungan Desain Industri Kemasan	32
2.9 Mekanisme Pelindungan Desain Industri	33
BAB III MEKANISME PENDAFTARAN DESAIN INDUSTRI	37
3.1 Melakukan Kajian Pasar terhadap Desain Industri yang Akan Didaftarkan	37
3.1.1 Pemasaran	37
3.1.2 Kualitas Produk	37
3.1.3 Desain Produk	39
3.1.4 Variasi Produk	40
3.1.5 Perilaku Konsumen	40
3.2 Mempersiapkan Dokumen Pendaftaran	41
3.2.1 Pengumpulan Data	42
3.2.2 Penentuan Jenis Permohonan	48
3.2.3 Mempersiapkan Kelengkapan Permohonan	50
3.3 Pengajuan Permohonan Desain Industri (<i>Online</i>)	52
3.4 Masa Pengajuan Keberatan	53
3.5 Keputusan Akhir	53

BAB IV MENGELOLA DESAIN INDUSTRI BAGI PENGEMBANGAN USAHA	57
4.1 Kreativitas yang Bersumber dari Desain Industri yang telah Menjadi <i>Public domain</i>	58
4.2 Daur Hidup Produk	60
4.2.1 Tahap Pengenalan	60
4.2.2 Tahap Pertumbuhan	61
4.2.3 Tahap Kedewasaan	61
4.2.4 Tahap Kemunduran	62
4.3 Strategi Siklus Hidup Produk	66
4.3.1 Mempersiapkan Produk dengan Desain Industri yang Baru pada saat Produk Sebelumnya Berada di Puncak	67
4.3.2 Memperkenalkan Desain Industri yang Baru pada saat Desain Industri yang Lama Mulai Menurun	67
4.4 Lisensi Hak Desain Industri	67
4.5 Pendaftaran Desain Industri Melalui Jalur Internasional (<i>International Registration on Industrial Design by Hague System</i>)	71
BAB V PENYELESAIAN SENGKETA DESAIN INDUSTRI	73
5.1 Pengertian Hak Desain Industri	73
5.2 Keberatan terhadap Penolakan Permohonan Desain Industri	74
5.3 Penyelesaian Sengketa Desain Industri	77
5.3.1 Gugatan Pembatalan Desain Industri	77
5.3.2 Gugatan Pelanggaran Hak Desain Industri	82
5.4 Tindak Pidana Desain Industri	85
5.4.1 Persamaan Bentuk Desain Industri	87
5.4.2 Persamaan Konfigurasi Desain Industri	88
5.4.3 Persamaan Komposisi Garis dan Warna Desain Industri	89
5.5 Ketentuan Pidana Desain Industri	89
5.6 Alternatif Penyelesain Sengketa	90
BAB VI PENUTUP	91
DAFTAR PUSTAKA	93
SOAL LATIHAN	95

LAMPIRAN	97
Klasifikasi Desain Industri Berdasarkan “ <i>Locarno Agreement</i> ”	97
Pendaftaran Kekayaan Intelektual <i>Online</i>	107
1. Registrasi Akun	107
1.1 Registrasi <i>Online</i>	107
1.2 Lupa Password	109
2. Permohonan	109
2.1 Login	109
2.2 Buat Permohonan Baru	110
2.2.1 Form Permohonan	111
2.2.2 Form Data Desain	113
2.2.3 Form Prioritas	114
2.2.4 Form Kelas	115
2.2.5 Form Dokumen	115
2.2.6 Form Pembayaran	117
2.3 Daftar Permohonan	118

DAFTAR ISTILAH

1. *Public domain* adalah karya yang masa perlindungan hak kekayaan intelektual telah berakhir dan menjadi milik umum dimana publik dapat menggunakannya dengan leluasa tanpa harus meminta izin ke siapa pun.
2. *Database* adalah basis data atau pangkalan data yang tersimpan secara sistematis dalam komputer.
3. Daur Hidup Produk adalah siklus suatu produk dengan tahapan-tahapan pengenalan – pertumbuhan - kedewasaan – kemunduran.
4. Lisensi Hak Desain Industri adalah izin yang diberikan oleh pemegang Hak Desain Industri kepada pihak lain melalui suatu perjanjian berdasarkan pada pemberian hak (bukan pengalihan hak) untuk menikmati manfaat ekonomi dari suatu Desain Industri yang diberi perlindungan dalam jangka waktu tertentu dan syarat tertentu.
5. *First to File* adalah istilah yang menunjukkan Pihak yang untuk pertama kali mengajukan Permohonan dianggap sebagai pemegang Hak Desain Industri, kecuali jika terbukti sebaliknya.
6. *Industrial Property* (Hak Milik Industri) adalah Hak yang berkaitan dengan kepentingan industri untuk melindungi produknya, umumnya disebut dengan paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkit terpadu dan rahasia dagang.
7. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemilik kekayaan intelektual kepada pihak lain untuk menggunakan hak kekayaan intelektual miliknya.
8. Hak Desain Industri adalah Hak yang diberikan oleh Negara kepada Pendesain atas kreasinya.
9. Sengketa Desain Industri adalah suatu kondisi dimana desain industri terdaftar digugat pembatalan di Pengadilan.
10. Tindak Pidana Desain Industri adalah penggunaan Desain Industri tanpa izin dari Pemegang Hak Desain Industri.
11. Agno adalah Agenda Nomor.

BAB I

APAKAH DESAIN INDUSTRI ITU?

1.1 Pengertian Desain Industri

Desain industri atau desain produk adalah salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari aspek-aspek yang berkaitan dengan perancangan alat atau produk komoditi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Komoditi tersebut harus dapat diperbanyak atau diproduksi dalam jumlah tertentu. Perbanyakannya jumlah barang tersebut harus mengikuti kaidah industri dimana setiap barang yang dibuat harus sama persis bentuknya (konsisten) satu sama lain baik yang dihasilkan oleh mesin (industri manufaktur) maupun tangan (industri kerajinan).

Pengguna desain adalah manusia, maka desain dituntut untuk mampu memenuhi kebutuhan pengguna baik kebutuhan fisik maupun psikis. Desain harus dapat memenuhi syarat fungsional, nyaman, aman, berdaya guna (efektif) dan bernilai guna (efisien). Secara psikis, desain juga dituntut mampu memberikan rasa tenteram, percaya diri, kejelasan jati diri, dan kesenangan. Singkatnya, desain produk harus dapat memberikan atau menambah pengalaman estetis bagi penggunanya (Zainuddin, 2010).

Menurut Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri dijelaskan bahwa desain industri adalah suatu kreasi tentang 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.

Kreasi sendiri merupakan upaya manusia dari mulai ide hingga tercipta menjadi karya yang memiliki ciri khas tertentu dibandingkan dengan yang ada sebelumnya. Kreasi muncul karena kemampuan manusia dalam berimajinasi atau menggali ide baru dimana kualitas kreasi dikenal dengan istilah kreativitas (Tabrani, 2005). Kreasi-kreasi yang dapat dilindungi menurut Undang-Undang Desain Industri dijelaskan sebagai berikut:

a. Bentuk

Bentuk adalah kesan visual yang dirasakan secara 3 dimensi suatu objek tertentu yang diterapkan ke dalam desain. Menurut WIPO (*World Intellectual Property Organization*) bentuk merupakan wujud benda yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Penamaan bagian-bagiannya memudahkan seseorang menentukan

orientasi arah pandangan benda agar mudah dalam membayangkan wujud 3 dimensinya (Gambar 1). Contohnya kotak, bola, piramid dan turunan lainnya (Gambar 2).

b. Konfigurasi

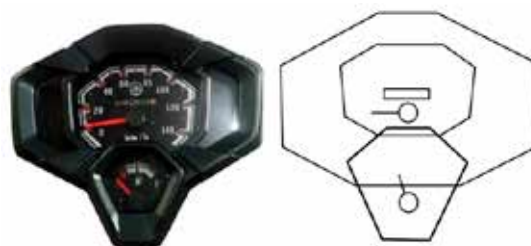
Konfigurasi adalah susunan dari beberapa elemen benda yang membentuk kombinasi visual tertentu. Desain dapat terbentuk dari kombinasi beberapa elemen-elemen visual sehingga menciptakan bentuk 3 dimensi yang baru. Contohnya panel *display* atau *dashboard* sepeda motor yang terdiri dari konfigurasi bentuk segi delapan untuk penunjuk kecepatan, segi enam untuk penunjuk bahan bakar, garis pada jarum penunjuk, bentuk bulat pada as jarum, dan bentuk kotak pada penunjuk jarak (Gambar 3).



Gambar 1. Penamaan bagian-bagian benda yang memiliki bentuk 3 dimensi



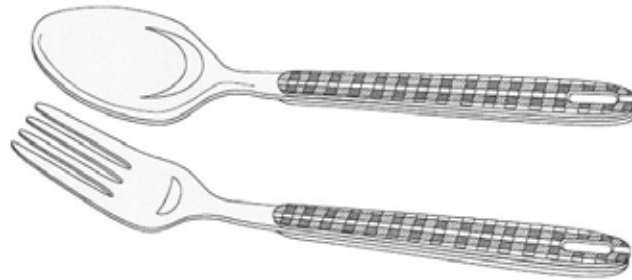
Gambar 2. Desain Industri yang memiliki bentuk dasar berupa kotak dan lingkaran. Desain Industri ini terdaftar dengan nama Radio dan memiliki nomor IDD 000016070 (pendesain: Singgih Kartono)



Gambar 3. Panel display sepeda motor (kiri) yang terbangun dari konfigurasi berbagai macam bentuk (kanan)

c. Komposisi Garis

Komposisi garis adalah kreasi dua dimensi (hanya terdiri dari panjang dan lebar dan tidak memiliki kedalaman atau ketinggian) yang merupakan pola garis yang ditempatkan pada permukaan produk. Contohnya pola garis yang terdapat pada ornamen atau ragam hias desain kerajinan, tekstil, karpet dan sebagainya (Gambar 4).



Gambar 4. Desain alat makan (sendok dan garpu) yang memiliki komposisi garis pada permukaannya.
Desain Industri ini terdaftar bernomor IDD 000004162 dengan nama pendesain Tjok Hwa

d. Komposisi warna

Komposisi warna adalah kreasi yang terdiri dari susunan dua atau lebih warna yang membentuk pola sedemikian rupa pada suatu permukaan benda seperti yang terlihat pada Gambar 5. Komposisi warna tidak bertujuan untuk melindungi warna itu sendiri (misalnya merah, kuning, hijau, biru dan sebagainya) namun lebih melindungi pola yang dimiliki sebagai kreasi desain industri. Contohnya pola warna pada karpet, baju atau kerajinan.



Gambar 5. Desain industri berupa wadah tanaman (vas) yang memiliki permukaan dengan ornamen yang dibentuk dari komposisi beberapa warna (pendesain: Harry Anugrah Mawardi)

e. Kombinasi dari elemen bentuk, warna dan garis.

Kombinasi adalah kumpulan dari berbagai macam elemen antara bentuk dengan warna, bentuk dengan garis, atau bentuk dengan warna dan garis (Gambar 6). Dengan melakukan pengaturan komposisi tertentu, pendesain dapat menciptakan kombinasi yang menghasilkan kesan indah.



Gambar 6. Desain Industri berupa koper berbentuk kotak yang memiliki kombinasi berupa komposisi bentuk, garis dan warna pada permukaannya. Desain Industri ini terdaftar dengan nomor IDD 000055131 dengan pendesain Ijek Widyakrisnadi

Kesan estetis adalah kesan visual yang dirasakan menarik atau indah tatkala melihat obyek desain. Obyek desain industri harus terlihat estetis atau atraktif karena secara alamiah manusia cenderung memilih sesuatu yang indah secara visual. Di dalam desain, keindahan bersifat kontekstual yaitu tergantung dari cara pandang, pengalaman dan nilai-nilai yang berlaku (Barnwell, 2011). Desain industri yang mengandung aspek rekayasa (keteknikan) yang dominan akan menuntut pengungkapan estetis yang lebih lugas dan praktis dibandingkan dengan desain industri seperti kerajinan atau fesyen yang lebih menonjolkan aspek daya tarik visual melalui gaya-gaya (*styles*).

Meskipun desain industri harus memiliki daya tarik visual namun desain industri berbeda dengan karya seni. Desain industri diciptakan dengan motivasi untuk mendapatkan keuntungan ekonomi ketika barang tersebut diproduksi massal dan dibeli oleh konsumen. Ketatnya kompetisi pasar membuat desain industri di dalam rantai bisnis harus terus dikembangkan.

Di negara maju, desain industri memegang peranan penting sebagai tulang punggung bisnis bangsa. Untuk menciptakan atmosfer desain yang kondusif, lingkungan pendukung dan sistem hukum harus dibangun dengan baik. Masyarakat juga dididik untuk menghargai kreasi, sekolah desain didirikan berdampingan dengan industri yang akan menggunakan jasa desain dan memproduksinya menjadi barang siap pakai.

Diterapkannya perlindungan desain secara proaktif bertujuan merangsang masyarakat untuk mendaftarkan desainnya dan menciptakan rasa malu jika melakukan peniruan atas desain orang lain. Saat desain sudah mulai kurang diminati maka dikembangkanlah desain baru. Demikianlah seterusnya seperti pada siklus bisnis yang tersaji pada Gambar 7.

Desain yang baru dan menarik dengan merek yang dikenal akan meningkatkan permintaan pasar dan berdampak kepada keuntungan ekonomi masyarakat. Jepang, Amerika, China, Korea, Jerman dan negara industri besar lainnya maju karena kekhasan desain industrinya yang menjadikannya sebagai identitas bangsa (*national identity*). Mereka melakukan perlindungan produknya melalui sistem hukum perlindungan intelektual (Gambar 8) agar tidak dimanfaatkan secara ilegal oleh pihak lain dengan menjiplaknya secara sengaja atau beritikad tidak baik (*bad faith*). Lingkungan masyarakat yang kondusif ini membuat pengembangan desain tumbuh subur di negara maju.



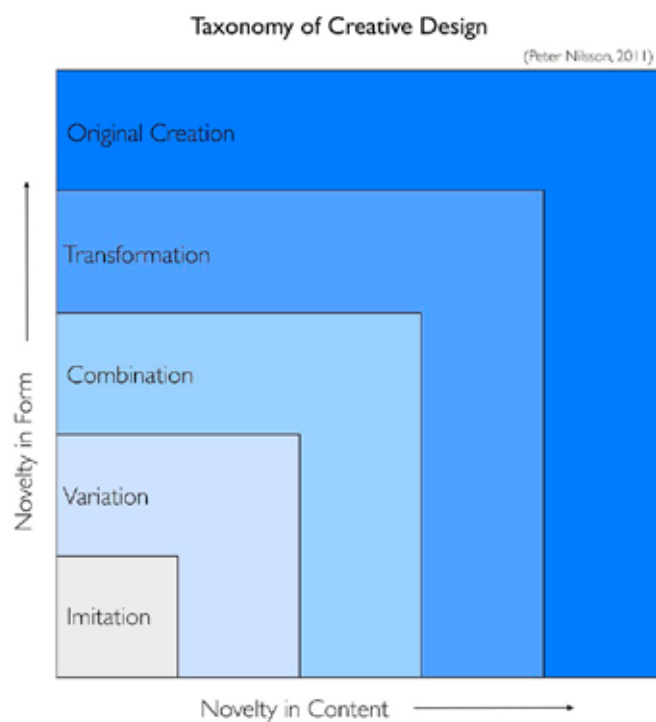
Gambar 7. Siklus desain industri dalam sistem bisnis suatu perusahaan (Adaptasi dari Cuffaro, 2013)



Gambar 8. Beberapa produk desain industri unggulan negara-negara maju yangtelah terlindungi (kompilasi dari berbagai sumber)

1.2 Pentingnya Kreativitas dalam Pengembangan Desain

Proses kreatif menitikberatkan pada perwujudan kebaruan desain industri (*novelty*). Proses kreatif dalam desain adalah tahapan dalam menuangkan ide dari sesuatu yang tadinya ada di angan-angan menjadi gubahan bentuk sehingga menciptakan daya tarik visual. Gubahan tersebut memiliki kadar kreativitas yang berbeda-beda tergantung dari kemampuan pendesainnya.



Gambar 9. Tingkatan kreativitas menurut Nilsson (2011)

Dalam menciptakan desain industri yang menarik dari sisi bentuk dan konsepnya, Nilsson (2011) membagi kreativitas ke dalam tingkatan sebagai berikut (Gambar 9):

1. Imitasi

Adalah tingkat penciptaan objek yang paling rendah yaitu dengan melakukan kegiatan meniru objek yang sebenarnya. Hasil akhirnya adalah replika benda sebenarnya. Contohnya melukis atau membuat patung wajah seseorang.



Gambar 10. Pembuatan karya seni patung dengan cara meniru (imitasi) dari objek sebenarnya (<https://i.ytimg.com/vi>)

2. Variasi

Variasi merupakan upaya melakukan perubahan kecil dari objek yang sudah ada sebelumnya. Modifikasi yang dilakukan bersifat minor sehingga bentuk keseluruhan masih terlihat mirip dengan sebelumnya. Contohnya set sikat gigi dengan warna berbeda dalam merek yang sama (Gambar 11).



Gambar 11. Variasi desain yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan warna

3. Kombinasi

Kombinasi merupakan gabungan dari dua atau lebih elemen-elemen yang berbeda dan membentuk menjadi sebuah desain yang baru. Contohnya adalah topi berpendingin kipas (Gambar 12).



Gambar 12. Desain yang mengkombinasikan kipas angin dengan topi menjadi topi berpendingin kipas

4. Transformasi.

Transformasi adalah kegiatan kreatif yang menekankan kepada perubahan total atau perombakan bentuk asal menjadi bentuk yang baru. Bentuk lama sudah tidak bisa dikenali lagi dalam produk yang baru. Contohnya adalah produk otomotif (Gambar 13).



Gambar 13. Desain hasil transformasi bentuk mobil dengan merek yang sama dari masa ke masa menghasilkan bentuk yang baru sama sekali

5. Kreasi Orisinal.

Kreasi ini menempati puncak tertinggi dalam tingkatan kreativitas karena karya desain termasuk dalam karya orisinal. Belum pernah ada referensi bentuk sebelumnya. Inovasi dalam bentuk. Contohnya kursi santai (Gambar 14).



Gambar 14. Gravity Chair karya Peter Opsvik yang terinspirasi dari aneka postur duduk yang nyaman adalah kursi yang dapat mengatur titik berat di banyak posisi (<https://i.pining.com>)

Sebagai pendesain, seseorang harus membiasakan diri berpikir secara lateral

(melakukan perbanyakan ide visual dari perspektif/cara pandang yang lain) di samping perlu pula berpikir secara linear atau berurutan (Lawson, 2005). Kemampuan berpikir secara lateral ini yang harus terus didorong agar sebuah pemecahan masalah tidak selalu lahir dari satu sisi pandang objek saja, tetapi juga memberi peluang untuk mendapatkan ide baru yang lebih cerdas dari sumber lain. Pendesain menuangkan gagasan kreatif ke dalam sketsa sehingga calon pengguna memiliki gambaran mengenai bentuk akhir produk baru yang didesain.

Langkah selanjutnya adalah melakukan studi secara tiga dimensional baik secara virtual (digital) maupun secara fisik (model atau *mock up*) untuk dapat menganalisis dan mengidentifikasi detail komponen produk yang dibuat serta implikasinya dalam produksi (Gambar 15). Proses-proses yang dilalui oleh pendesain tersebut dikenal sebagai aktivitas mendesain atau riset desain. Menurut Norman (2005), desain menjalin hubungan emosional dengan penggunanya. Desain memberi ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan emosinya karena manusia pada dasarnya memerlukan lingkungan yang membentuk kejiwaannya untuk mendapatkan kesenangan dan kenyamanan. Sensasi ini tercipta akibat adanya perubahan bentuk, bidang, garis, warna, dan tekstur yang dimiliki oleh desain industri.



Gambar 15. Proses kreatif yang dimulai dari penuangan ide melalui sketsa 2 dimensi (kiri) hingga menjadi produk 3 dimensi berupa biola elektrik (kanan). Desain industri ini terdaftar dengan nomor ID D 000054743 (pendesain: Andar Bagus Sriwarno)

Sertifikat Desain Industri merupakan dokumen resmi yang dikeluarkan oleh negara melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM RI sebagai bentuk pengakuan atas kebaruan desain yang telah didaftarkan oleh pemohon. Sertifikat Desain Industri merupakan tanda bukti hak yang kuat mengenai data fisik dan data yuridis yang termuat di dalamnya setelah dilakukan serangkaian pemeriksaan substantif. Sertifikat Desain Industri dikeluarkan bersamaan dengan lampiran pendukungnya berupa dokumen yang mengandung gambar desain industri yang terdaftar. Adapun susunan informasinya (Gambar 16) adalah sebagai berikut:

1. Nama dan alamat Pemegang Desain Industri. Pemegang Desain Industri adalah pihak yang memiliki hak memiliki dan menggunakan desain industri. Pemegang Hak Desain Industri bisa dimiliki oleh pendesain atau orang lain yang telah memiliki pengalihan Hak Desain Industri dari pendesain. Umumnya, jika pendesain bekerja di bawah salah satu instansi atau perusahaan maka Pemegang Desain Industri adalah perusahaan yang mempekerjakan pendesain tersebut.
2. Nama pendesain. Pencantuman nama pendesain merupakan hak moral bagi pendesain. Nama pendesain perlu senantiasa dipublikasikan pada saat menginformasikan desain industri kepada masyarakat.
3. Judul desain industri. Judul menyiratkan jenis dan kegunaan desain industri.
4. Bagian desain industri yang dilindungi. Bagian ini menjelaskan tentang bagian mana saja dari desain industri ini yang dimintakan pelindungannya.
5. Nomor pendaftaran. Nomor pendaftaran adalah nomor sertifikat.
6. *QR code*. Kode gambar ini berisi tentang informasi yang sama dengan yang tertera pada lembar sertifikat.
7. Nomor pendaftaran dengan angka berlubang.
8. Tanggal terdaftar. Tanggal terdaftar adalah tanggal terdaftarnya desain industri di Kantor DJKI.
9. Nomor permohonan desain industri adalah nomor yang diberikan pada pemohon saat pertama kali mengajukan berkas permohonan pendaftaran desain industri.
10. Klasifikasi desain industri. Cakupan desain industri sangatlah luas sehingga perlu diklasifikasi menurut jenisnya. Menurut Kelas Produk Locarno, desain industri telah diklasifikasikan sedemikian rupa melalui sistem penomoran tertentu (daftar Kelas Produk Locarno dapat dilihat di Lampiran modul ini).
11. Nama dan alamat konsultan HKI. Ada kalanya proses pendaftaran desain

- industri dilakukan melalui konsultan HKI, oleh karena itu identitasnya pun perlu ditulis dalam lampiran sertifikat.
12. Nama dan alamat yang mengajukan permohonan desain industri. Pemohon bisa dilakukan oleh pihak yang bukan pemegang Hak Desain Industri atau bahkan pendesainnya.
 13. Gambar desain industri. Gambar di halaman depan lampiran merupakan gambar pertama dari desain industri yang didaftarkan.
 14. Stiker segel lembar lampiran.



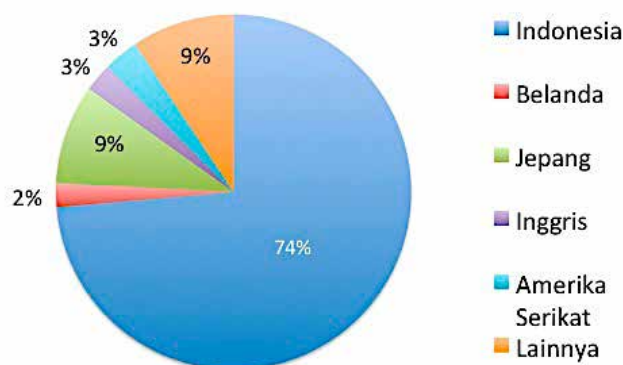
Gambar 16. Sertifikat Desain Industri (kiri) dan lampiran sertifikat yaitu gambar penyerta (kanan)

1.3 Kontribusi Desain Industri dalam Peningkatan Kualitas industri dan Ekonomi Nasional

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alam dan keragaman budayanya. Masing-masing pulau dihuni oleh penduduk dengan kekhasan karakteristiknya. Hasil alam tersebut merupakan bahan baku industri yang kemudian diolah menjadi berbagai macam produk desain industri. Industri di Indonesia sudah berkembang sejak zaman kolonial Belanda hingga kini. Industri di Indonesia yang memproduksi barang kebutuhan sehari-hari dapat digolongkan menjadi industri besar atau manufaktur, menengah dan kecil. Sektor industri menengah dan kecil (IKM) ini cukup banyak di Indonesia dan terkenal akan produk kerajinan maupun fesyen. Industri

manufaktur yang ada juga terkenal dengan produksi barang-barang seperti garmen, elektronik, otomotif dan sebagainya.

Untuk memenuhi kebutuhan industri tersebut dibutuhkan tenaga ahli yang berpengalaman dimana salah satunya adalah pendesain produk. Kemandirian bangsa dapat dilihat dari sejauh mana produk dalam negeri dikembangkan secara mandiri melalui jumlah permohonan KI sebagai salah satu indikator keberhasilannya. Dari pencapaian permohonan KI untuk sektor desain industri, tren tiap tahun menunjukkan peningkatan yang berarti kepedulian dan perhatian masyarakat terhadap pentingnya desain industri dalam pembangunan bangsa merupakan hal yang amat menentukan. Hingga tahun 2018 tercatat jumlah permohonan desain industri dari dalam negeri sebanyak 46.444 pemohon, jauh lebih besar dibandingkan dengan pemohon dari luar negeri (Gambar 17).



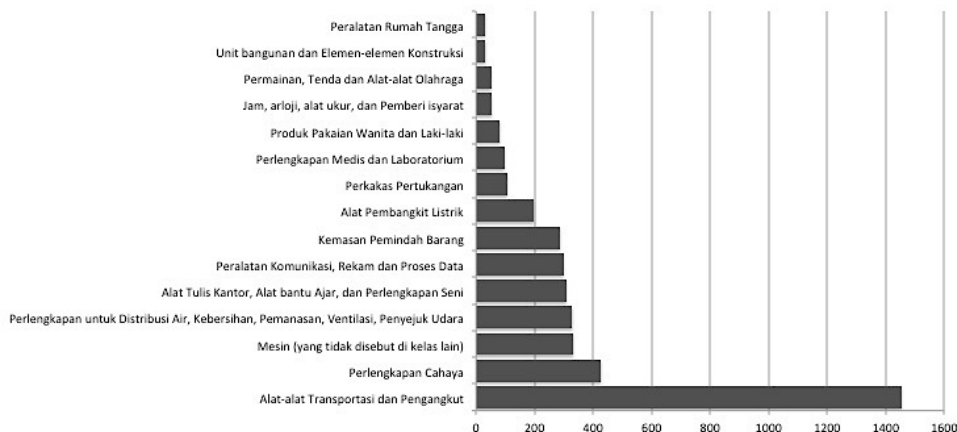
Gambar 17. Komposisi jumlah permohonan KI bidang Desain Industri hingga tahun 2018 dari berbagai negara (Sumber: dgip.go.id)

Dari sekian banyak obyek desain industri yang didaftarkan dapat diketahui bahwa beberapa jenis produk tertentu (sesuai dengan Kelas Produk Locarno) memiliki jumlah permohonan yang paling besar. Hal ini menunjukkan bahwa produk-produk tersebut memiliki nilai strategis dalam kaitannya dengan nilai ekonomi yang dihasilkannya (Gambar 18). Pendesain produk adalah orang yang melakukan kegiatan jasa desain baik secara independen (*freelance*) maupun terikat dengan perusahaan (*in-house*).

Dalam rangka meningkatkan kualitas produk dalam negeri, pemerintah telah berupaya menggerakkan industri terkait dan mendorong berdirinya sekolah dan perguruan tinggi desain menghasilkan sinergi pengembangan desain dalam negeri yang berdaya saing dan memiliki keunggulan kompetitif di pasar global. Meskipun Indonesia telah mengalami industrialisasi sejak masa penjajahan namun pengenalan desain industri atau desain produk baru dimulai secara formal pada tahun 1970-an.

Pada masa itu, perguruan tinggi yang pertama mengelola kegiatan pendidikan desain adalah Institut Teknologi Bandung dengan unit penyelenggaranya Fakultas Seni Rupa dan Desain. Desain industri diperkenalkan secara formal oleh Jepang pada masa tahun 70-an saat industrialisasi di bidang elektronika dan transportasi gencar dimulai. Masa tersebut adalah periode dimana pemerintah banyak membuka investasi luar negeri atau Penanaman Modal Asing. Selain itu, industri nasional milik pemerintah (BUMN) juga berkembang pesat seperti PT PAL (perkapalan), PT INKA (perkereta apian), PT LEN (perangkat elektronik), PT PINDAD (senjata dan kendaraan perang), PT DI (pesawat udara) dan sebagainya (Gambar 19).

Seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri, permintaan akan kebutuhan pendesain produk pun semakin meningkat. Hingga kini tidak kurang dari 20 perguruan tinggi penyelenggara pendidikan desain industri memasok kebutuhan industri melalui lulusannya menjadi in-house designer disamping juga melahirkan para wirausahawan baru di bidang desain (designpreneur).

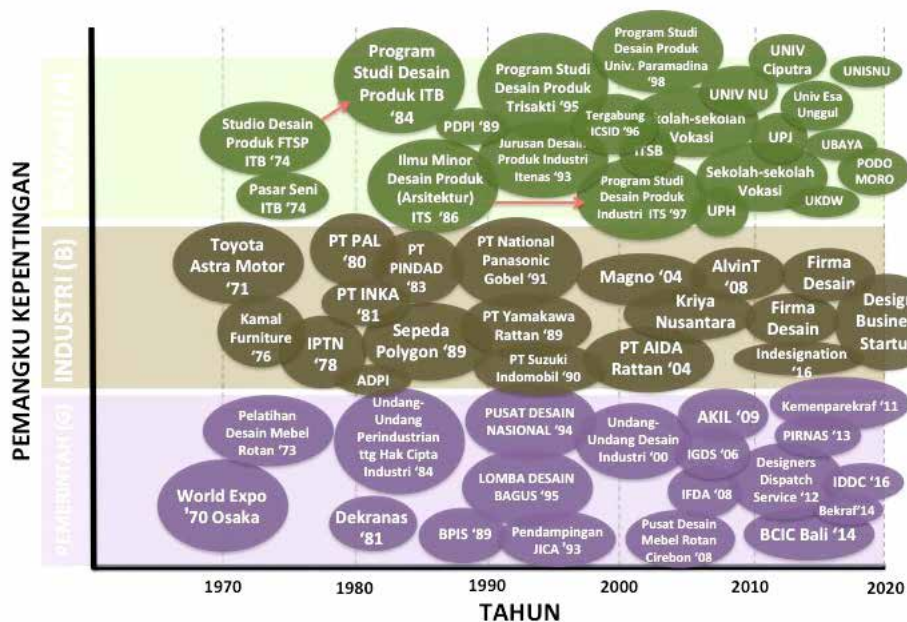


Gambar 18. Sebaran 15 produk dengan jumlah pemohon tertinggi hingga tahun 2018 menurut Kelas Produk dalam Perjanjian Locarno (Sumber: dgip.go.id)

Dalam upaya melindungi karya cipta desain industri anak bangsa, pemerintah awal mulanya memfasilitasi perlindungan kekayaan intelektual melalui Undang-Undang Hak Cipta. Pada tahun 2000, Pemerintah meratifikasi Undang-Undang nomor 31 yang khusus melindungi desain industri.

Dengan adanya Undang-Undang nomor 31 tentang Desain Industri tersebut, gairah reka cipta desain menjadi semakin besar dan fasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan produk menjadi semakin banyak terutama untuk kegiatan pelatihan desain, pengembangan desain, lomba desain produk, promosi produk unggulan hingga pendampingan industri oleh para pendesain.

Pemerintah dan pihak swasta juga mendorong promosi produk dalam negeri melalui kegiatan pameran berskala internasional seperti IFEX (furniture), Trade Expo Indonesia (produk unggulan nasional), INACRAFT (produk kerajinan) dan sebagainya. Dampak dari kegiatan yang merupakan sinergi para pemangku kepentingan tersebut menghasilkan desain-desain yang menarik minat masyarakat baik konsumen dalam negeri maupun luar negeri. Dengan demikian, desain industri merupakan salah satu alat yang penting dalam upaya meningkatkan pendapatan negara dan ekonomi masyarakat. Kita harus bangga bahwa bangsa Indonesia memiliki keberdayaan desain yang tinggi dengan kemampuan memproduksi aneka barang kebutuhan desain produk karya anak bangsa (Gambar 20).



Gambar 19. Rentang sejarah perkembangan desain industri di Indonesia dari sudut pandang para pemangku kepentingan (sumber: Sriwarno, 2016)



Gambar 20. Beberapa desain industri karya anak bangsa yang menjadi unggulan industri dalam negeri baik skala manufaktur maupun kecil-menengah (kompilasi dari berbagai sumber)

1.4 Lembaga-Lembaga Terkait Desain Industri

Perkembangan desain industri di suatu negara sangatlah ditentukan oleh lingkungan usaha yang kondusif. Ekosistem desain di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup menjanjikan dimana masyarakat sudah mulai menyadari arti penting desain industri dalam membangun ekonomi bangsa sehingga berbagai elemen masyarakat dan pemerintah dari berbagai unsur mulai menyusun kegiatan pengembangan desain melalui lembaga-lembaga formal maupun independen. Yang terpenting dalam memperkaya desain industri adalah jumlah dan kualitas insan kreatif yaitu pendesain.

Mereka adalah ujung tombak penciptaan desain industri yang harus terus ditingkatkan kualitasnya dan disertakan dalam proses industri untuk merealisasi kreasinya agar desain dapat dirasakan kemanfaatannya oleh masyarakat secara luas. Tuntutan kebutuhan masyarakat tersebut selama ini telah didukung sepenuhnya oleh pemerintah baik pusat maupun daerah melalui berbagai program dan insentif desain. Beberapa lembaga pemerintah, non-pemerintah maupun masyarakat yang memiliki kegiatan dan program di bidang desain industri adalah sebagai berikut:

No	Nama Lembaga	Lembaga Pengelola	Tugas Pokok dan Fungsi
1	Perguruan-perguruan Tinggi Penyelenggara Pendidikan Desain (ITB, ITS, UPI, ISI, USAKTI, dsb).	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan DIKTI	Pelayanan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang seni dan desain
2	Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kementerian Riset dan Teknologi	Penelitian dan pengembangan sains dan teknologi
3	Pusat Desain Nasional	Kementerian Perindustrian	Pelayanan kegiatan dan promosi desain
4	Pusat Inovasi Rotan Nasional	Kementerian Perindustrian	Pelayanan kegiatan pengembangan dan promosi desain produk rotan
5	Rumah Kemasan	Kementerian Perindustrian	Pelayanan kegiatan pengembangan desain kemasan industri dan produksi
6	Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	Pelayanan pendaftaran dan pencatatan produk kekayaan intelektual
7	Indonesia Design Development Center	Kementerian Perdagangan	Pelayanan kegiatan pengembangan desain dan pemasaran produk unggulan

8	Bali Creative Industry Center	Kementerian Perindustrian	Pelayanan kegiatan pengembangan desain produk
9	Bandung City Creative Forum	Pemerintah Kota Bandung	Pelayanan kegiatan pengembangan produk seni dan desain kota Bandung
10	Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia	Independen	Promosi dan tatakelola keprofesian desain produk
11	Himpunan Desainer Mebel Indonesia	Independen	Promosi dan tatakelola keprofesian desain mebel/ furniture
12	Ekonomi Kreatif	Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	Pelayanan program pengembangan produk ekonomi kreatif
13	Himpunan Desainer Interior Indonesia	Independen	Promosi dan tatakelola keprofesian desain interior
14	Indonesia Creative Cities Network	Independen	Pelayanan pendampingan kota dan jejaring menuju kota kreatif
15	ITS Design Center	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Pelayanan penelitian dan pengembangan desain produk
16	Dewan Kerajinan Nasional dan Daerah	Pemerintah Provinsi dan Kotamadya/Kabupaten	Promosi dan pelayanan pengembangan produk lokal/daerah
17	Balai Besar Tekstil Bandung	Kementerian Perindustrian	Penelitian dan pengembangan produk tekstil
18	Balai Besar Keramik	Kementerian Perindustrian	Penelitian dan pengembangan produk keramik
19	Indonesian Fashion Chamber	Independen	Promosi desain fesyen

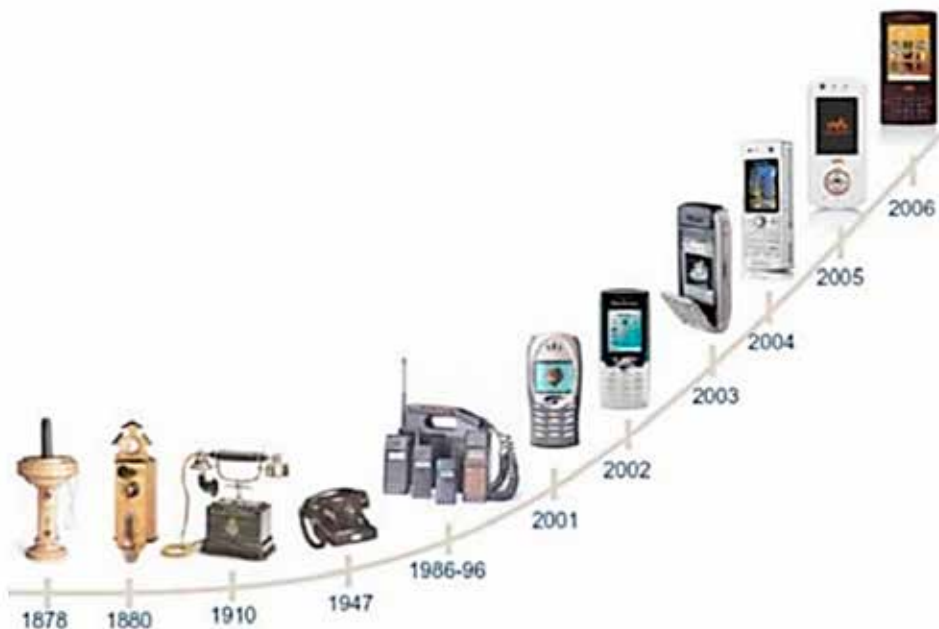
Tabel 1. Berbagai lembaga yang memiliki kegiatan dan program di bidang desain industri

BAB II

MENGAPA DESAIN INDUSTRI PERLU DILINDUNGI

Kekayaan Intelektual (KI) merupakan hasil dari suatu kreativitas intelektual yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia dan dapat dinikmati secara ekonomis. Pelindungan hukum KI diberikan oleh Negara kepada seseorang, sekelompok orang atau badan hukum. Kekayaan Intelektual merupakan hak yang timbul atas hasil olah pikir dalam menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi manusia. Salah satu bentuk pelindungan di bidang KI adalah pelindungan terhadap desain industri. Desain industri sebagai bagian dari KI perlu dikembangkan dan dimanfaatkan guna mendorong perekonomian bangsa demi terwujudnya kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Desain merupakan elemen penting yang mampu memberikan nilai tambah suatu produk, baik dari sisi penampilan maupun fungsi sehingga suatu produk dengan desain yang kreatif dan inovatif akan memiliki daya saing yang lebih tinggi di mata konsumen. Stanton mengatakan, pengembangan desain dapat mempermudah operasi suatu produk, sehingga fungsi yang ada dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.¹



Gambar 21. Perkembangan desain telepon dari masa ke masa

Sumber : http://www.desafya.com/2017/11/perkembangan-teknologi-telepon-dari_26.html

1 Warta Ekspor, DitJen PEN/MJL/15/III/2016

Dengan kata lain, desain juga dibuat untuk mengatasi keterbatasan kemampuan manusia. Terkait fungsi, telepon dapat dijadikan sebagai contoh. Seiring dengan perkembangannya, manusia dapat menggunakan telepon sebagai alat komunikasi tanpa batas. Yang terpenting dalam desain industri adalah penampilan luar (*physical appearance*) yang memberikan kesan estetis dan bukan pada fungsi sebuah benda. Kesan estetis adalah adalah suatu hasil kreasi yang secara umum memberikan penilaian yang sama yaitu melihat suatu hasil kreasi yang indah dari desain industri.

Di samping penampilan yang lebih baik dan fungsi yang lebih maksimal, pada tahapan selanjutnya desain juga meningkatkan nilai jual dan pemasaran suatu produk. Desain yang unik dan inovatif dengan sendirinya akan menarik lebih banyak perhatian konsumen, yang berarti daya saing produk menjadi semakin tinggi. Kemajuan dunia perdagangan tidak dapat dilepaskan dan pembangunan dibidang ekonomi yang pelaksanaannya dititik beratkan pada sektor industri. Salah satu kendala dalam melakukan pembangunan di Indonesia khususnya di bidang ekonomi adalah faktor perangkat hukum yang masih perlu dikembangkan dan ditegakkan guna mengimbangi kebutuhan kemajuan masyarakat.

Desain industri juga memiliki ciri khusus dalam sistem perlindungan desain industri antara lain: *Visible* (dapat dilihat dengan mata); *Special Appereance* (menunjukkan penampilan khusus yang memperlihatkan perbedaan dengan produk lain, sehingga menarik bagi pembeli atau pengguna produk); *Non-technical Aspect* (hanya melindungi aspek estetika dari produk tidak melindungi fungsi teknisnya), dan; *Embodiment in a utilitarian article* (dapat diterapkan pada barang yang memiliki kegunaan).²

Pemegang Hak Desain Industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Hak Desain Industri yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri. Pelindungan hukum terhadap desain industri sebagai salah satu karya intelektual sangat diperlukan, bukan saja karena untuk kepentingan pendesain semata, akan tetapi dimaksudkan juga untuk merangsang kreatifitas pendesain untuk terus menerus menciptakan desain baru.

Pelindungan hukum desain industri terdaftar di Indonesia dan penerapan pelindungan peraturan desain industri terdaftar berdasarkan prinsip keadilan. Pelindungan hukum desain industri di Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 merupakan tekad pemerintah untuk melindungi pemegang Hak Desain Industri dari berbagai bentuk pelanggaran seperti penjiplakan, pembajakan, atau

2 Artikel, Widya Dheya, Hak Atas Kekayaan Intelektual Kasus Pelanggaran Desain Kanal Pintu Besi Lipat dan daun Pintu Besi Lipat <http://widyadheya.blogspot.com>

penipuan. Upaya perlindungan yang lebih komprehensif tersebut diharapkan dapat menjadi faktor pendorong untuk meningkatkan daya kreativitas para pendesain dan sebagai wahana untuk melahirkan para pendesain yang produktif.

Tidak semua desain industri yang baru dapat diberikan hak atas desain industri dan perlindungan hukum. Pasal 4 Undang-Undang Desain Industri mengatur tentang desain industri yang bertentangan dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, dan kesusilaan. Selain itu Hak Desain Industri baru akan diberikan kepada desain industri yang bersifat novelty (baru) dan telah terdaftar. Hanya desain industri yang mempunyai kebaruan saja yang dapat didaftarkan.

Pada peraturan desain industri yang digunakan dalam pelaksanaan desain industri terdaftar prinsip keadilan dan sejauh mana perlindungan hukum desain industri terdaftar di Indonesia. Pelindungan hukum desain industri memiliki jangka waktu 10 tahun sesuai dengan Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.³

Mengingat hal-hal tersebut diatas dan berhubungan mengenai perlindungan hukum tentang desain industri yaitu untuk menjamin perlindungan hak-hak pendesain dan menetapkan hak dan kewajiban serta menjaga agar pihak yang tidak berhak tidak menyalahgunakan Hak Desain Industri tersebut. Pelindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan pelindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.

Menurut Setiono, pelindungan hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketenteraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.⁴

Yang menjadi landasan bagi pelindungan yang efektif terhadap berbagai bentuk kecurangan dengan cara membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/ atau mengedarkan barang itu yang sudah diberikan Hak Desain Industri yang telah dikenal secara luas. Ada empat alasan mengapa Indonesia perlu memiliki undang-undang yang khusus mengatur dan melindungi kepentingan hukum terhadap Hak Desain Industri sebagai berikut:

1. Untuk memajukan industri yang mampu bersaing dalam lingkup perdagangan nasional dan internasional perlu diciptakan iklim yang mendorong kreasi dan inovasi masyarakat di bidang desain industri sebagai bagian dari sistem KI.

3 UU No.31 Tahun 2000 tentang Desain Industri Pasal 5 ayat (1)

4 Setiono. Rule of Law (Supremasi Hukum). Surakarta. Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. 2004. hlm. 3

2. Hal tersebut didorong pula oleh kekayaan budaya dan etnis bangsa Indonesia yang sangat beragam sebagai sumber bagi pengembangan desain industri.
3. Indonesia telah meratifikasi *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup *Agreement on The Trade Related Aspects Intellectual Property Rights* (Persetujuan TRIPs) dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1994.
4. Ketentuan TRIPs-WTO menekankan bahwa perlindungan bagi KI harus mendorong inovasi dan alih teknologi lebih lanjut persetujuan yang dimaksud agar produsen dan meningkatkan kemajuan ekonomi untuk mencapai kesejahteraan oleh karena itu sesungguhnya kegiatan ekonomi akan sangat berhubungan dengan permasalahan hukum.

Dengan empat alasan tersebut diatas mempunyai daya kreatifitas yang mumpuni untuk menghasilkan karya-karya baru yang sepatutnya mendapatkan perlindungan hukum, sesuai apa yang tertuang dalam Pasal 2 Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri.

Penegakan hukum dibidang desain industri merupakan masalah yang kompleks. Dalam hal ini, tanggung jawab utama untuk mengidentifikasi dan untuk mengambil tindakan terhadap peniruan atau pelanggaran desain industri tergantung kepada pemiliknya.

2.1 Perkembangan Sosial Budaya dan Perubahan Selera Masyarakat

Tekad pemerintah untuk memberikan perlindungan hukum yang lebih komprehensif diharapkan dapat menjadi faktor pendorong untuk meningkatkan daya kreativitas para pendesain dan sebagai wahana untuk melahirkan para pendesain yang produktif. Tujuan bangsa Indonesia menerbitkan Undang-undang Nomor 31 Tahun 2000 dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 1 tahun 2005 tentang pelaksanaan.

Perubahan budaya masyarakat telah membuat suatu kondisi dimana masyarakat mengalami perubahan cara pandang atas objek-objek desain. Secara lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dihasilkan manusia, yang meliputi:
 - a. kebudayaan materil (bersifat jasmaniah), yang meliputi benda-benda ciptaan manusia, misalnya kendaraan, alat rumah tangga, dan lain-lain.
 - b. Kebudayaan non-materiil (bersifat rohaniah), yaitu semua hal yang tidak dapat dilihat dan diraba, misalnya agama, bahasa, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.

2. Kebudayaan itu tidak diwariskan secara generatif (biologis), melainkan hanya mungkin diperoleh dengan cara belajar.
3. Kebudayaan diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Tanpa masyarakat kemungkinannya sangat kecil untuk membentuk kebudayaan. Sebaliknya, tanpa kebudayaan tidak mungkin manusia (secara individual maupun kelompok) dapat mempertahankan kehidupannya. Jadi, kebudayaan adalah hampir semua tindakan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini desain tidak lagi dibatasi oleh definisi yang bersifat sempit. Desain dapat diartikan sebagai ilmu dan kegiatan merancang untuk menghasilkan objek yang memiliki konsep atau ide, "*design is to design a design to produce a design*".⁵

Desain juga telah melebur dengan berbagai bidang keilmuan, sehingga memungkinkan untuk menyentuh segala aspek kehidupan pada masyarakat. Desain hadir dalam kehidupan masyarakat dengan wujud yang beraneka ragam. Sehingga secara langsung maupun tidak akan menyebabkan perubahan sosial budaya pada masyarakat. Perkembangan teknologi yang pesat pada masa modern hingga sekarang juga telah memberikan pengaruh pada penyebaran dan keberadaan desain masyarakat.



Gambar 22. Setrika arang
Sumber: <https://www.pulsk.com/images>



Gambar 23. Setrika
Sumber: Data pengajuan permohonan pada DJKI
(dari kiri ke kanan: No. Permohonan A0020010054, A00200602892, A00201601734)

Perubahan budaya suatu masyarakat memiliki kaitan yang sangat erat dengan desain pada masyarakat tersebut. Demikian pula sebaliknya, perubahan desain juga akan memiliki imbas pada kegiatan sosial yang ada pada masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat pada bagaimana pola konsumtif masyarakat yang terpengaruh oleh iklan dan desain sebuah produk. Iklan sebagai salah satu hasil dari proses desain akan memberikan pengaruh pada pola pikir pemirsanya. Faktor bentuk sebuah objek desain

5 Heskett, 2005.p.3. Design: a very short introduction

juga memberikan imbas yang besar bagi perilaku budaya konsumtif. Perubahan dan pengembangan model secara bertahap pada sebuah produk industri akan memberikan variasi

2.2 Kreasi Desain Berorientasi Konsumen

Di era globalisasi seperti sekarang dimana situasi persaingan dalam pasar semakin tajam, “estetika” dapat berfungsi sebagai suatu perangkat emosional yang sangat ampuh untuk menarik perhatian para pembeli atau konsumen. Pertarungan produk tidak lagi terbatas pada keunggulan kualitas atau teknologi canggih saja, tetapi juga pada usaha untuk mendapatkan nilai tambah untuk memberikan *emotional benefit* kepada para konsumen. Salah satu usaha yang dapat ditempuh untuk menghadapinya adalah melalui desain produk.

Saat ini nilai dari sebuah produk tidak hanya manfaatnya saja yang diutamakan namun adanya nilai estetika dari desain produk yang diperlihatkan. Pada bidang pemasaran desain pada produk menjadi sangat penting untuk menarik minat masyarakat pada sebuah produk. Oleh karena itu perlu diketahui tentang apa itu desain pada produk, bagaimana konsepnya, jenis serta manfaat bagi berkembangnya bisnis yang ada di pasaran.

Kunci dari desain produk yang sukses adalah pemahaman tentang pelanggan pengguna akhir, target kenapa produk tersebut dibuat, desainer berusaha memecahkan masalah nyata dengan menggunakan empati dan pengetahuan tentang kebiasaan, perilaku, frustrasi, kebutuhan dan keinginan konsumen. Dalam pengembangan suatu desain dari hasil yang diproduksi ada beberapa jenis yang bisa dikembangkan untuk menghasilkan produk secara nyata sebagai berikut:

1. Desain yang benar-benar baru

Sebuah desain yang benar-benar baru artinya pada awal perencanaan sudah memantapkan ide yang berbeda dan belum pernah ada di pasaran serta mewujudkan desain pada hasil produk yang kreatif.

2. Modifikasi desain yang sudah ada

Pada saat menghasilkan desain pada produk modifikasi memang lebih mudah dilakukan, namun tetap saja pada modifikasi suatu produk harus menonjolkan ciri khas tersendiri, desain pada barang atau produk sudah ada di pasaran.

Hal tersebut bisa terjadi pada produk baru maupun variasi produk yang ada di pasar. Pengembangan produk baru adalah bagian penting bagi kelangsungan produk

di pasaran, produk tersebut akan menjadi pembeda dengan para kompetitor di pasar dan tentunya dengan berinovasi produk.

Dalam persaingan, kemampuan desainer dalam memenuhi kebutuhan pelanggan merupakan satu hal yang sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pelanggan sangat dipengaruhi oleh tingkat mutu yang diberikan oleh desainer kepada pelanggan yang meliputi kualitas produk. Semakin tinggi tingkat mutu terpenuhi tingkat pelanggan yang biasanya dinyatakan oleh tingkat puas pelanggan.

Tetapi apabila terdapat kesenjangan antara tingkat mutu yang diberikan desainer dengan kebutuhan aktual pelanggan, maka akan timbul masalah ketidakpuasan pelanggan yang merupakan masalah mutu yang harus diselesaikan oleh sebab itu akan mengakibatkan hilangnya pelanggan (konsumen). Untuk menciptakan produk baru membutuhkan ide dan berbagai kreativitas.

Butuh berbagai tahapan hingga akhirnya masyarakat kreatif (desainer) menciptakan pengembangan untuk produk baru yang bisa diterima oleh masyarakat (konsumen). Pengembangan produk baru merupakan suatu hasil inovasi yang sangat ditentukan oleh kualitas dari produk yang dikembangkan tersebut. Proses pengembangan produk baru menjadi referensi dalam penciptaan suatu inovasi produk yang dapat diterima oleh para konsumen.



Gambar 24. Desain Tas

Sumber: Data pengajuan permohonan pada DJKI
(dari kiri ke kanan: nomor permohonan A00200404371, A00200404318, A00200404319)



Gambar 25. Modifikasi Desain Tas

Sumber : <https://www.resellerdropship.com/produk/tas-jinjing-wanita>



Gambar 26. Modifikasi Desain Tas
 Sumber : <https://www.cantikmenawan.com/collections/tas-wanita>

Setiap konsumen pasti menghendaki, uang yang telah dikeluarkannya sebanding dengan apa yang didapatnya. Bila sebaliknya, maka konsumen akan kecewa. Banyak produk hanya menonjolkan harga yang murah, bentuk yang menarik, hingga kegunaan yang banyak, namun melupakan inti dari produk itu sendiri. Harus ada ciri khas dan desain tertentu, yang membuat pelanggan tertarik untuk membeli meskipun harganya mahal, warnanya dan modelnya bagus serta model terbaru.

2.3 Konsumerisme Menciptakan Kebutuhan akan Keragaman Produk

Konsumerisme merupakan suatu paham di mana seseorang atau sekelompok orang melakukan proses pemakaian barang hasil produksi dalam jumlah yang banyak dan terus menerus. Jika mereka menjadikan hal konsumtif tersebut sebagai gaya hidup, sudah dipastikan mereka menganut konsumerisme, karena gaya hidup merupakan pola hidup yang menentukan cara seorang memilih untuk menggunakan waktu, uang, dan energi serta merefleksikan nilai, rasa, dan kesukaan. Konsep gaya hidup konsumen sedikit berbeda dari kepribadian.



Gambar 27. Desain Produk Kemasan
 Sumber : <https://id.pg.com>

Pola hidup konsumtif tidak bisa dilepaskan dari gaya hidup modern yang serba praktis, hal ini tentu didukung dengan teknologi canggih yang berkembang begitu pesat sehingga memudahkan berbagai kepentingan dan yang terpenting adanya daya beli. Di satu sisi, pola dan gaya hidup konsumtif memberikan kenikmatan dan kepuasan baik secara fisik maupun psikologis. Namun disadari atau tidak gaya hidup konsumtif justru memiliki dampak kurang baik terhadap kesehatan finansial.

Sementara pemborosan itu sendiri bisa dimaknai sebagai suatu perilaku yang berlebih-lebihan melampaui apa yang dibutuhkan. Cara hidup masyarakat saat ini telah mengalami perubahan menuju perilaku kehidupan yang konsumerisme. Produksi dalam jumlah banyak merupakan pola menghasilkan produk yang dilakukan terus menerus dan berkesinambungan.

Konsumen menjadi kunci penting dalam bisnis, yang perlu diingat konsumen bergerak mencari solusi bukan mencari produk. Agar bisa diterima konsumen, produk yang akan ditawarkan harus menjadi solusi bagi mereka. Ibarat konsumen membeli "kenapa" kita membuat suatu produk, bukan "apa yang kamu buat".⁶ Kesalahan terbesar sebuah startup adalah membangun sesuatu yang tidak orang butuhkan.

Asumsi kita terhadap kebutuhan konsumen harus divalidasi dan dibuktikan jauh sebelum kita membangun produk hindarilah membangun sesuatu yang nantinya akan sia-sia karena tidak ada yang membutuhkan. Produk bukanlah sekedar dari kumpulan fitur berwujud. Konsumen cenderung melihat produk sebagai paket manfaat yang rumit yang dapat memuaskan kebutuhan mereka. Ketika merancang produk, para pemasar harus lebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan inti konsumen yang akan dipenuhi oleh produk tersebut.

Kemudian perencana produk mendesain produk aktual dan mencari cara menambah manfaat produk tersebut untuk menciptakan paket manfaat yang paling memuaskan konsumennya.⁷ Untuk mengetahui pengertian dari produksi dalam jumlah banyak, di bawah ini akan dijelaskan tentang sifat-sifat produk yang diproduksi dalam jumlah banyak tersebut, sifat-sifat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam jumlah besar.

Produk yang dihasilkan dari sistem produksi dalam jumlah besar, dilakukan secara terus menerus dan berurutan. Pola ini tidak berubah untuk waktu tertentu dan seterusnya. Sifat ini yang menjadi alasan mengapa produksi dalam jumlah besar disebut sebagai produksi terus-menerus. Perusahaan tidak berhenti menghasilkan produk dengan jumlah banyak.

6 Artikel Entrepreneur pengembangan produk

7 Kotler & Armstrong, 2003, p. 341

2. Sistem produk disesuaikan pada urutan.

Produk yang dihasilkan untuk produk dalam jumlah banyak salah satu sifatnya ialah dibuat secara berurutan atau disesuaikan dengan pola proses pengerjaan produk diawali dari bahan baku hingga bahan jadi.

3. Tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak.

Fungsi mesin lebih diutamakan dalam menghasilkan produk dengan jumlah yang banyak karena proses yang lebih cepat, sehingga tenaga kerja tidak lagi dibutuhkan dalam jumlah yang banyak.

Karena hal itu mengapa sistem produk dalam skala banyak dalam jumlah besar sering diterapkan oleh perusahaan besar dibandingkan perusahaan kecil. Karena untuk modal pengadaan alatnya memerlukan finansial yang tidak sedikit.

2.4 Komitmen Bisnis antara Desainer dengan Industri

Konsep mendasar pada sebuah karya rancangan pada produk adalah lebih dari sekedar karya visual yang dipresentasikan, namun di dalamnya termuat berbagai informasi yang harus dapat dijabarkan oleh berbagai pihak sebagai gambar kerja yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu produk. Seorang perancang (desainer) adalah pihak pertama pada sistem mekanisme kerja produksi di bidangnya yang berperan dalam menyajikan suatu rancangan sebagai gambar kerja/panduan dalam proses produksi selanjutnya.

Oleh sebab itu tampilan visual dari desain yang dibuat, harus memuat berbagai karakter yang dapat memberikan informasi seakurat mungkin tentang produk yang akan dihasilkan. Dalam proses menciptakan produk baru yang akan dijual di pasaran oleh perusahaan untuk pelanggannya. Dalam pendekatan sistematis, desainer produk dan mengevaluasi ide-ide, dan mengubah menjadi penemuan yang nyata dalam produk.

Peranan produk desainer adalah untuk menggabungkan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi untuk menciptakan produk produk yang baru yang dapat digunakan oleh orang lain. Menurut Kotler dalam Titiek Nurbiyati (2005: 129) menyebutkan bahwa produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke dalam pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan.⁸

Desainer sebagai salah satu pihak yang mempunyai peluang cukup baik untuk berperan dalam hal ini, terutama berkaitan dengan potensi yang dimiliki seperti

8 Titiek Nurbiyati, Manajemen Pemasaran Kontemporer, Kayon, Yogyakarta, 2005, hlm

kemampuan kreativitas, keterampilan, citarasa seni serta kemampuan memanfaatkan nilai-nilai estetis dan sumber yang tersedia.

Apapun bentuknya, *performance* suatu kreativitas dan kerja keras seorang desainer dalam menciptakan suatu produk, para desainer tidak hanya mengandalkan intuisi mereka dalam berkreasi, namun banyak aspek yang harus diperhatikan pasar dengan mengadakan uji pasar dan kajian pasar, karena keberhasilan dan kegagalan kreasi mereka selalu berpulang pada mekanisme pasar. Dalam menghadapi pasar global, sikap dan pola pikir praktisi desain (Desainer/ perancang) sebagai pelaku utama dalam mengendalikan kecenderungan (*trend*) mode yang berlaku dalam kurun waktu tertentu, harus menjadi sangat berkembang untuk mengantisipasi kedinamisan pasar.

Cara terbaik untuk mendeskripsikan gambaran pekerjaan para desainer di industri adalah dengan mengikuti kreasi suatu proses kerja. Proses kerja dimulai saat suatu rangkaian ide berada pada pemikiran desainer, yaitu ide-ide yang dibuat nyata dalam proses pendesainan, kemudian dijual pada penjual retail dan akhirnya dijual pada konsumen.

Tahap pertama dalam membuat desain produk adalah dengan melakukan survei terhadap kecenderungan penggunaan desain, dimana Informasi mengenai tren desain untuk musim yang akan datang biasanya didapat dari perusahaan-perusahaan dan dari informasi layanan. Dengan berbasiskan pada prediksi-prediksi umum ini, desainer memilih suatu produk yang dirasakannya dapat membuat produk tersebut menjadi unik dan memiliki nilai jual yang kompetitif.

Dalam menciptakan model-model yang akan diproduksi, desainer harus berpedoman pada selera konsumen, sehingga para desainer sebaiknya sering mengadakan kunjungan/survei ke tempat-tempat penjual untuk membantunya dalam proses kreatif, untuk menghimpun berbagai ide nyata mengenai apa yang diinginkan oleh konsumen dan apa permasalahan yang dihadapi oleh konsumen.



Gambar 28. Desain Produk Kemasan

Sumber : <https://jurnalmanajemen.com/wp-content/uploads/2019/02/desain-kemasan-1.jpg>

Kerterlibatan desainer dalam pengembangan pola-pola produksi sangat bervariasi pada berbagai perusahaan. Peran desainer pada mekanisme sistem pemasaran adalah sangat penting, karena keberhasilan penjualan garis produksi tidak terlepas dari bagaimana seorang desainer dalam menjabarkan permintaan pasar yang potensial.

2.5 Desain Industri yang Disukai Konsumen Rentan terhadap Pembajakan

Situasi persaingan dalam pasar semakin tajam, “estetika” dapat berfungsi sebagai suatu “perangkap emosional” yang sangat ampuh untuk menarik perhatian para pembeli atau konsumen. Pertarungan produk tidak lagi terbatas pada keunggulan kualitas atau teknologi canggih saja, tetapi juga pada usaha untuk mendapatkan nilai tambah untuk memberikan *emotional benefit* kepada para konsumen. Salah satu usaha yang dapat ditempuh untuk menghadapinya adalah melalui desain produk. Daya tarik suatu produk tidak dapat terlepas dari konsumen.

Oleh karena itu, harus dapat memengaruhi konsumen untuk memberikan respon yang positif, yaitu membeli produk. Desain produk memang memegang pengaruh yang cukup penting dalam upaya menarik minat pembeli dan meningkatkan penjualan suatu produk. Itulah mengapa para pebisnis saat ini harus mulai memperhatikan dalam menambah nilai jual. Apalagi jika produk yang di pasaran semakin banyak jumlah dan jenisnya sehingga membutuhkan pembeda antara satu produk dengan produk lainnya. Salah satu pembeda yang dimaksud adalah desainnya.



Gambar 29. Desain Produk Kemasan
Sumber: <https://www.yukepo.com/desain-kemasan-produk-produk>

Desain produk yang baik dari sebuah produk harus dapat tersampaikan dan dimengerti konsumen hanya melalui visual desain tersebut.

Pelanggaran desain seringkali dilakukan karena terkait dengan fungsi, identitas suatu produk atau jasa yang telah mempunyai reputasi dan juga terkait dengan fungsi produk sebagai jaminan terhadap kualitas barang. Hal ini dikarenakan dalam desain produk melekat keuntungan ekonomis.

Kegiatan pembajakan karya cipta merupakan suatu hal yang sangat meresahkan masyarakat, khususnya bagi para pencipta/produksi penciptaan dan juga masyarakat pengguna yang benar-benar ingin mendapatkan barang yang orisinal bukan bajakan. Suatu produk terkenal sering menjadi obyek pelanggaran karena terkait dengan reputasi yang dimiliki oleh desain produk terkenal tersebut. Ada beberapa faktor atau alasan yang menyebabkan pihak-pihak tertentu melakukan pelanggaran produk desain tersebut milik orang lain diantaranya:

1. Memperoleh keuntungan secara cepat dan pasti oleh karena desain produk yang dipalsu atau ditiru itu biasanya desain produk yang laris di pasaran;
2. Tidak mau menanggung resiko rugi dalam hal harus membuat suatu produk desain baru menjadi terkenal karena biaya produksi biasanya sangat besar;
3. Selisih keuntungan yang diperoleh dari menjual barang dengan produk palsu itu jauh lebih besar jika dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh jika menjual barang yang asli, karena pemalsu tidak pernah membayar biaya riset dan pengembangan, biaya iklan dan promosi serta pajak, sehingga bisa memberikan potongan harga yang lebih besar kepada pedagang.



Gambar 10. Desain Produk Tas

Sumber : <https://sheandshe.co.id/jangan-tertipu-ini-caranya-bedakan-tas-louis-vuitton-yang-asli-dan-kw/>

Pelaku peniruan ini bukanlah seorang kriminal, tetapi lebih kepada pesaing yang melakukan perbuatan curang. Pelaku peniruan berusaha mengambil keuntungan dengan cara memirip-miripkan produknya dengan produk pesaingnya atau begitu mirip (*similar*) sehingga dapat menyebabkan kebingungan di masyarakat.⁹ Pada prinsipnya, ketika terdapat unsur persamaan yang identik atau mirip maka peniruan ini memiliki unsur yang sama dengan unsur perbuatan membonceng reputasi (*passing off*). Karena adanya persamaan identik dan persamaan yang mirip tersebut dapat menyebabkan kebingungan (*likelihood of confusion*) dan juga mengarahkan masyarakat atau konsumen kepada penggambaran yang keliru (*misrepresentation*).

2.6 Penetapan Harga bagi Produk Industri

Kerugian yang ditimbulkan akibat pemalsuan bukan hanya kehilangan pendapatan bagi pemilik desain dan penerimaan negara dalam bentuk pajak tetapi juga konsumen. Barang-barang palsu yang diproduksi dalam skala besar berpeluang untuk tertimbunnya barang dengan jumlah sangat besar sehingga mengakibatkan harga menjadi jatuh atau murah. Pemalsuan ini akan menciptakan dampak kepada aspek-aspek lainnya seperti kreativitas desainer, produktivitas industri, kepercayaan pasar, dan strategi penetapan harga.

Sebagai pelaku bisnis, ada kalanya Anda akan menemui kesulitan saat menerapkan strategi penetapan harga, karena hal ini memang sering terjadi baik di kalangan pengusaha pemula bahkan di kalangan pengusaha berpengalaman. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa harga adalah salah satu aspek terpenting pada suatu produk. Harga adalah biaya yang harus dikeluarkan oleh pihak pembeli untuk bisa memiliki produk. Seperti kita ketahui bahwa harga menjadi salah satu pertimbangan utama ketika konsumen akan membeli suatu produk. Maka dari itu, pengusaha harus benar-benar menentukan harga yang tepat bagi produk, yang tentunya juga sesuai dengan kualitas desain yang ditawarkan.

2.7 Hak Desain Industri sebagai Kepastian Hukum atas Kepemilikan Kekayaan Intelektual

Pemegang Hak Desain Industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Hak Desain Industri yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri. Tujuan dari perlindungan desain industri adalah menciptakan iklim yang menumbuhkan semangat kreatifitas dalam

9 WIPO Intellectual Property Handbook. Policy, Law and Use, Chapter 2-Fields of Intellectual Property Protection, 524

menciptakan desain baru. Pelindungan yang diberikan oleh Undang-undang Desain Industri, diharapkan timbul rasa aman dan kepastian hukum dan mendapat manfaat ekonomi bagi masyarakat, pelaku industri kreatif setelah memperoleh desain terdaftar sehingga dapat memacu kreativitas pendesain. Persaingan usaha yang sehat merupakan salah satu kunci sukses bagi sistem ekonomi pasar yang wajar. Dalam implementasinya hal tersebut diwujudkan dalam 2 (dua) hal, yaitu:

1. Melalui penegakan hukum persaingan, dan kedua, melalui kebijakan persaingan yang kondusif terhadap perkembangan sektor ekonomi. Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah tidak boleh mendistorsi pasar secara negatif, terutama yang dapat mengakibatkan berbagai praktek usaha yang tidak sehat, karena mendorong terciptanya iklim persaingan usaha yang tidak kondusif.
2. Hal sebagaimana telah diuraikan ini harus bersinergi untuk menciptakan sebuah iklim persaingan usaha yang sehat dalam sistem ekonomi di negara Indonesia.

Praktek monopoli dan persaingan usaha tidak sehat menyebabkan tidak stabilnya kondisi pasar ekonomi dan tidak tumbuhnya iklim kreativitas dan inovasi di suatu negara.

Masyarakat Indonesia yang majemuk dan banyak jumlahnya merupakan pasar bagi suatu pelanggaran terhadap Hak Desain Industri, dengan cara masyarakat akan dibuat sulit untuk membedakan suatu barang, sehingga kualitas barang yang diciptakan, akan dibuat tertutup, dengan adanya suatu bentuk, warna dan garis yang sama, antara satu barang dengan barang lainnya.

Yang terjadi adalah masyarakat akan menganggap atau dibuat akan beranggapan bahwa pada suatu barang dengan barang yang lain, jika bentuk, warna dan garisnya sama, sehingga apabila dilihat dengan kasat mata akan sama bentuknya, padahal kualitasnya berbeda, dengan dijual lebih murah, maka kemudian masyarakat akan membeli barang yang bentuk, warna dan garis yang sama, dengan harga yang lebih murah, daripada untuk membeli barang yang harganya lebih mahal, sehingga pada akhirnya suatu kualitas barang tidak akan penting untuk diperhatikan oleh masyarakat.

Perlu untuk dicermati, dalam fakta yang berkembang di tengah masyarakat, bahwa didalam suatu persaingan bisnis, telah terjadi suatu pelanggaran, baik secara diam-diam ataupun secara terbuka terhadap desain industri milik badan hukum atau perorangan milik orang lain. Hal tersebut terjadi karena dalam persaingan bisnis, para pelaku bisnis telah berusaha untuk meniru konfigurasi bentuk, warna dan garis dari suatu bentuk barang tertentu, untuk ditiru atau dijiplak oleh badan hukum atau

perorangan dalam praktek bisnisnya, demi untuk sebuah keuntungan materi bisnis, dengan tidak memperhatikan hak badan hukum lain atau orang lain sebagai pemilik suatu konfigurasi bentuk, warna dan garis dari suatu bentuk barang tertentu.

Pelindungan KI pada dasarnya mempunyai urgensi tersendiri. Urgensinya, bahwa seluruh hasil karya intelektual akan dapat dilindungi. Arti kata dilindungi disini akan berkorelasi pada tiga tujuan hukum, yakni:

- a. Kepastian hukum artinya dengan dilindunginya KI akan sangat jelas siapa sesungguhnya pemilik atas hasil karya intelektual.
- b. Kemanfaatan, mengandung arti bahwa dengan KI dilindungi maka akan ada manfaat yang akan diperoleh terutama bagi pihak yang melakukan perlindungan itu sendiri, semisal; dapat memberikan lisensi bagi pihak yang memegang hak atas KI dengan manfaat berupa pembayaran royalti (*royalty payment*); dan
- c. Keadilan, adalah dapat memberikan kesejahteraan bagi pihak pemegang khususnya dalam wujud peningkatan pendapatan dan bagi negara dapat menaikkan devisa negara.

2.8 Pelindungan Desain Industri Kemasan

Kemasan produk juga memiliki peluang untuk diberi pelindungan desain industri. Kemasan produk adalah wadah atau bungkus yang digunakan untuk melindungi produk dari resiko kerusakan dan memperbaiki penampilan produk. Definisi pengemasan adalah aktivitas/kegiatan/proses memasukkan produk ke dalam wadah. Kemasan produk perlu didesain sedemikian rupa sehingga dapat merepresentasikan kualitas atau karakter produk yang ada di dalamnya. Kemampuan desain produk pun diperlukan untuk mendesain kemasan yang kreatif, unik sehingga dapat menarik konsumen untuk membelinya. Selain itu, desain kemasan yang unik bisa ditujukan untuk *branding* produk dan perusahaan.

Kemasan menurut Klimchuk dan Krasovec yaitu desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat di pasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar.¹⁰ Kemasan menurut Kotler & Keller, pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah

10 Klimchuk, Marianne dan Sandra A. Krasovec. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga

untuk menjaga produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran.

Fungsi kemasan produk secara umum pada dasarnya tidak hanya melindungi produk tetapi juga menjadikannya menarik di mata konsumen.¹¹ Setelah mengetahui definisi dan pengertian kemasan, maka anda perlu mengenal fungsi kemasan secara lebih detail. Fungsi kemasan produk secara umum adalah untuk melindungi bahan atau produk yang dikemas.



Gambar 31. Desain Produk Kemasan
Sumber : <https://www.sribu.com/id/packaging-design>



Gambar 32. Desain Produk Kemasan

Sumber : <https://bisnisukm.com/kemasan-produk-unik-mendatangkan-daya-tarik.html>

2.9 Mekanisme Pelindungan Desain Industri

Pelindungan hukum yang diberikan terhadap Hak Desain Industri dimaksudkan untuk merangsang aktivitas kreatif dari Pendesain untuk terus menerus menciptakan desain baru. Dalam rangka perwujudan iklim yang mampu mendorong semangat terciptanya desain-desain baru dan sekaligus memberikan pelindungan hukum itulah

11 Kotler dan Keller. 2009. Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga

ketentuan desain industri disusun dalam Undang-Undang ini. Pelindungan Hak Desain Industri diberikan oleh negara Republik Indonesia apabila diminta melalui prosedur pendaftaran oleh pendesain, ataupun badan hukum yang berhak atas Hak Desain Industri tersebut.

Dalam pemeriksaan permohonan hak atas desain industri dianut asas kebaruan dan pengajuan pendaftaran pertama. Asas kebaruan dalam desain industri ini dibedakan dari asas pemeriksa. Pengertian “baru” atau “kebaruan” ditetapkan dengan suatu pendaftaran yang pertama kali diajukan dan pada saat pendaftaran itu diajukan, tidak ada pihak lain yang dapat membuktikan bahwa pendaftaran tersebut tidak baru atau telah ada pengungkapan/publikasi sebelumnya, baik tertulis atau tidak tertulis.

“Orisinal” berarti sesuatu yang langsung berasal dari sumber asal orang yang membuat atau mencipta atau sesuatu yang langsung dikemukakan oleh orang yang dapat membuktikan sumber aslinya. Untuk dapat melaksanakan pendaftaran Hak Desain Industri, pada saat ini Pemerintah menunjuk Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia c.q. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual untuk melakukan pelayanan di bidang KI.

Desain industri juga memiliki ciri khusus dalam sistem pelindungan desain industri antara lain: *Visible* (dapat dilihat dengan mata); *Special Appearance* (menunjukkan penampilan khusus yang memperlihatkan perbedaan dengan produk lain, sehingga menarik bagi pembeli atau pengguna produk); *Non-technical Aspect* (hanya melindungi aspek estetika dari produk tidak melindungi fungsi teknisnya); dan *Embodiment in a utilitarian article* (dapat diterapkan pada barang yang memiliki kegunaan).

Berdasarkan Pasal 2 (1) dinyatakan bahwa Hak Desain Industri diberikan untuk desain industri yang baru. Berdasarkan Pasal 2 (2) dinyatakan bahwa desain industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya. Kemudian, berdasarkan Pasal 2 (3) pengertian mengenai pengungkapan sebelumnya adalah pengungkapan desain industri yang sebelum:

1. tanggal penerimaan; atau
2. tanggal prioritas apabila Permohonan diajukan dengan Hak Prioritas.
3. telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia.

Berdasarkan penjelasan pasal 2 (1) dan (2) terkadang dalam prakteknya banyak pengusaha yang melakukan promosi terlebih dahulu atas produknya kemudian menjual produknya ke pasaran sebelum produk desain industrinya tersebut didaftarkan. Sehingga, pemeriksa desain industri dari DJKI biasanya akan menemukan desainnya tersebut dan

menyatakan bahwa desainnya tersebut sudah tidak memiliki kebaruan karena sudah di jual terlebih dahulu sebelum didaftarkan. Oleh karena itu, para pengusaha yang akan memasarkan produk desain industrinya sebaiknya terlebih dahulu untuk mendaftarkan desain industrinya tersebut sebelum mengkomersialkan produknya di pasaran. Lalu berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Desain Industri dijelaskan sebagai berikut: Suatu desain industri tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum Tanggal Penerimaannya, desain industri tersebut:

1. telah dipertunjukkan dalam suatu pameran nasional ataupun internasional di Indonesia atau di luar negeri yang resmi atau diakui sebagai resmi.
2. telah digunakan di Indonesia oleh Pendesain dalam rangka percobaan dengan tujuan pendidikan, penelitian, atau pengembangan.

Berdasarkan Pasal 3 ini, maka pemilik desain atau pendesain diberikan waktu 6 bulan maksimal dari tanggal pertama kali mempublikasikan karyanya dalam suatu pameran nasional ataupun internasional baik di dalam negeri ataupun di luar negeri dan digunakan dalam rangka riset oleh pendesainnya, jika akan mendaftarkan desain industrinya tersebut di Kantor DJKI. Oleh karena itu, jika waktunya lebih dari 6 bulan maka akan menyebabkan desain industri tersebut sudah tidak baru dan sudah tidak bisa untuk didaftarkan lagi.

BAB III

MEKANISME PENDAFTARAN DESAIN INDUSTRI

Di dalam bab ini disampaikan beberapa pokok bahasan yang berhubungan dengan mekanisme pendaftaran desain industri, antara lain: melakukan kajian pasar terhadap desain industri yang akan diajukan permohonan desain industrinya, persiapan pengajuan permohonan desain industri termasuk mempersiapkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam pengajuan permohonan desain industri, pengajuan permohonan desain industri (*online*), masa pengajuan keberatan, dan keputusan akhir baik terdaftar maupun ditolak, serta diberikan juga beberapa latihan dan contoh untuk lebih memperdalam pemahaman dalam mengajukan permohonan desain industri.

3.1 Melakukan Kajian Pasar terhadap Desain Industri yang Akan Didaftarkan

3.1.1 Pemasaran

Banyak pendapat bahwa pemasaran adalah menjual dan mempromosikan suatu barang. Pendapat tersebut tidak benar, karena setelah mempelajari tentang pemasaran maka ternyata menjual adalah salah satu fungsi dari beberapa fungsi di dalam pemasaran, dimana fungsi menjual tersebut bukan merupakan fungsi yang terpenting didalamnya. Hal ini berarti bahwa beberapa fungsi yang ada di dalam pemasaran adalah seperangkat alat yang saling terikat antara satu sama lain (bekerja bersama-sama) untuk memperoleh hasil yang sebesar-besarnya.

Menurut (Kotler,2009:7) Proses pemasaran adalah salah satu dari sekian kegiatan pokok perusahaan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, untuk berkembang dan untuk mendapatkan profit keuntungan serta mampu bersaing. Dalam arti sempit pemasaran dapat diartikan sebagai kegiatan menyalurkan dan mendistribusikan barang atau jasa kepada konsumen.

3.1.2 Kualitas Produk

Kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan. Baik buruknya kualitas barang dapat dihasilkan serta dilihat dari konsistensi harapan dan kebutuhan konsumen, disamping harus mampu memenuhi standar yang dipersyaratkan oleh konsumen.

Pendapat Kotler (2009) tentang produk adalah segala sesuatu yang bisa ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi dan

dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Secara konseptual produk merupakan pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha dalam mencapai tujuan organisasi lewat pemenuhan kebutuhan dan kegiatan konsumen, sesuai kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli pasar.

Kotler dan Armstrong (2008) kualitas produk adalah karakteristik produk dalam kemampuan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang telah ditentukan dan bersifat laten. Kualitas dalam pandangan konsumen merupakan hal yang mempunyai ruang lingkup tersendiri yang berbeda dengan kualitas dalam pandangan produsen saat mengeluarkan suatu produk yang dikenal kualitas sebenarnya. Selanjutnya Kotler (2009), mendefinisikan kualitas sebagai keseluruhan dari ciri serta sifat barang dan jasa dan berpengaruh pada kemampuan memenuhi kebutuhan yang dinyatakan maupun yang tersirat.

Terdapat 8 dimensi untuk menilai kualitas produk menurut Tjiptono (2008) yaitu:

1. Kinerja (*performance*), berhubungan dengan karakteristik dasar dari sebuah produk misalnya warnanya, bentuknya, kualitasnya dan semua yang tampak dari luar.
2. Fitur (*features*), adalah karakteristik produk yang dirancang untuk menyempurnakan fungsi produk atau menambah ketertarikan konsumen terhadap produk tersebut.
3. Reliabilitas (*reliability*) merupakan probabilitas bahwa produk akan memuaskan atau tidak dalam periode waktu tertentu. Semakin kecil kemungkinan terjadinya kerusakan maka produk tersebut dapat diandalkan.
4. Kesesuaian dengan spesifikasi (*conformance of specifications*), yaitu sejauhmana karakteristik dasar dari sebuah produk memenuhi spesifikasi tertentu dari konsumen dan tidak ditemukannya cacat pada produk.
5. Daya tahan (*durability*) yaitu berapa lama atau umur produk yang bersangkutan mampu *bertahan* sebelum produk tersebut harus diganti. Semakin besar frekuensi pemakaian konsumen terhadap produk maka semakin besar pula daya produk.
6. *Serviceability* yaitu memberikan layanan secara cepat dan mudah serta kompetensi dan keramah tamahan staf layanan.
7. Estetika yaitu berkaitan dengan penampilan luar suatu produk.
8. Persepsi kualitas (*perceived quality*) adalah cara pandang konsumen terhadap produk tersebut sesuai informasi yang diterima bersama dengan keterbatasan yang dimiliki konsumen.

3.1.3 Desain Produk

Desain produk merupakan alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan nyata yang akan diproduksi dan dijual untuk mendapatkan laba. Fungsi manajemen yang utama dalam organisasi salah satu diantaranya adalah bahwa dalam semua organisasi adalah menjamin bahwa masukan-masukan berbagai sumberdaya organisasi menghasilkan produk atau jasa yang dirancang secara tepat atau menghasilkan keluaran-keluaran yang dapat memuaskan keinginan para pelanggan.

Brutou & Margaret (2006 : 67-68) menjelaskan bahwa maksud dan tujuan desain produk adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghindari kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk;
2. Untuk memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk;
3. Untuk menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat;
4. Untuk menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat;
5. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali.

Strategi dalam melaksanakan proses produk desain menurut Heizer (2007:146) antara lain:

1. *Process focus*; peralatan, layout dan pengawasan
2. *Product focus*; fasilitas produksi yang disusun berdasarkan tahapan pengolahan produknya
3. *Repetitive process*; perpaduan anatara process focus dengan product focus
4. *Customization*; tindakan yang cepat, biaya produksi yang rendah dan siap melayani berbagai keinginan konsumen dengan berbagai keunikannya.

Menurut Kotler dan Keller (2009) dalam Soewito (2013:221) indikator dari desain produk adalah:

- a. Warna Produk: Warna produk adalah macam-macam warna yang membuat konsumen tertarik untuk membeli.
- b. *Striping* produk: *Striping* membuat penampilan menjadi lebih indah dan menarik.
- c. Bentuk Produk: Bentuk produk yang bermacam-macam dapat memberikan pilihan yang berbeda-beda sesuai keinginan konsumen.

3.1.4 Variasi Produk

Keragaman atau variasi produk bukan merupakan hal baru dalam dunia pemasaran, dimana strategi ini banyak digunakan oleh praktisi-praktisi pemasaran di dalam aktivitas peluncuran produknya. Variasi atau keragaman produk adalah suatu unit khusus dalam suatu merek atau line produk yang bisa dibedakan berdasarkan ukuran, harga, penampilan atau atribut lainnya.

Variasi produk merupakan sebuah strategi suatu perusahaan dengan menganekaragamkan produk supaya konsumen bisa mendapatkan produk yang dibutuhkan. Variasi produk atau keragaman produk sangatlah penting dan perlu diketahui oleh suatu perusahaan guna meningkatkan sebuah kinerja produk, jika suatu produk tidak bervariasi atau beragam maka produk tersebut dapat dikatakan tidak mampu atau kalah bersaing dengan produk yang lain. Dilihat dari jumlah pertumbuhan perusahaan saat ini, pengaturan profitabilitas perusahaan dapat dilakukan dengan melakukan atau memperbanyak variasi serta keanekaragaman produk yang diminta oleh konsumen. Ada beberapa industri melakukan variasi atau keanekaragaman produk untuk dapat meningkatkan rata-rata penjualan perusahaan. Hal tersebut memberikan tantangan dalam merancang keanekaragaman suatu produk.

Menurut Kotler (2015:358) indikator dari keragaman produk meliputi:

1. Variasi merek produk; Variasi merek produk merupakan banyaknya jenis merek produk yang ditawarkan.
2. Variasi kelengkapan produk; Variasi kelengkapan produk adalah sejumlah kategori barang-barang yang berbeda didalam toko atau departement store.
3. Variasi ukuran produk; Variasi ukuran produk atau keberagaman (*assortment*) merupakan sejumlah standar kualitas umum dalam kategori toko dengan keberagaman yang luas dapat dikatakan mempunyai kedalaman (*depth*) yang baik.
4. Variasi kualitas produk; Kualitas produk merupakan standar kualitas umum dalam kategori barang berkaitan dengan kemasan, label, ketahanan suatu produk, jaminan, bagaimana produk dapat memberikan manfaat.

3.1.5 Perilaku Konsumen

Konsumen membeli suatu barang atau jasa adalah untuk memenuhi berbagai keinginan dan kebutuhan. Dalam hal ini minat beli seseorang memang sulit, tetapi kita dapat mengetahui dari perilaku konsumen.

Menurut Kotler dalam Samuel Dossugi dan Putu Ayu Widyasih (2004), beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumen antara lain meliputi sosial,

kebudayaan, pribadi, dan psikologis. Faktor tersebut saling berinteraksi dari proses mengambil keputusan untuk membeli, mengkonsumsi atau menggunakan suatu barang dan jasa. Selain itu pemahaman perilaku konsumen ini juga meliputi beberapa pertanyaan, diantaranya barang apa yang akan dibeli, siapa yang membeli, cara mereka membeli, di mana mereka membelinya, kebiasaan mereka membeli, dalam keadaan seperti apa dan mengapa mereka membeli.

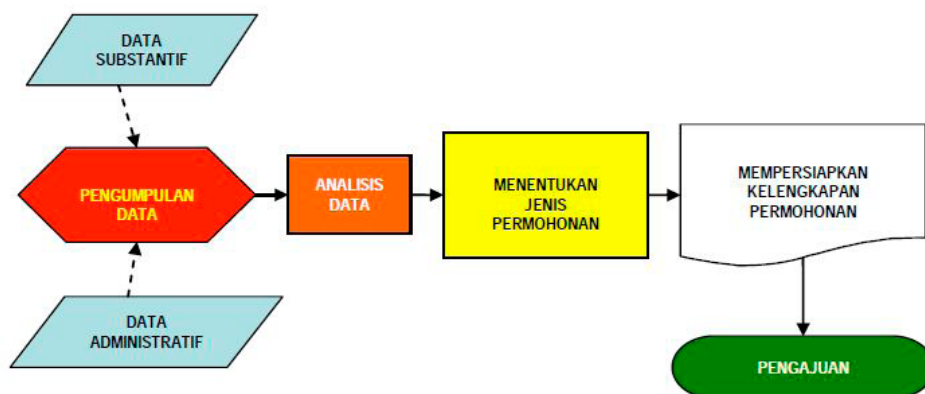
Berdasarkan beberapa pengertian perilaku konsumen tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa cara dan perilaku konsumen mengacu pada tindakan yang dilakukan oleh suatu individu yang berkaitan dengan proses pengambilan keputusan dalam usaha memperoleh dan menggunakan barang atau jasa dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan dan memuaskan konsumen.

3.2 Mempersiapkan Dokumen Pendaftaran

Sesuai dengan amanat UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, Hak Desain Industri diperoleh berdasarkan pendaftaran, tanpa pendaftaran tidak mendapatkan perlindungan. Sebelum pemohon mengajukan permohonan pendaftaran desain industri ke DJKI, maka perlu dilakukan persiapan terkait dengan kelengkapan dan persyaratan dalam mengajukan permohonan Desain industri. Hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi hambatan dalam proses pendaftaran yang disebabkan oleh kekurangan kelengkapan persyaratan administratif dan persyaratan substantif, yang mengakibatkan selain terhambatnya proses pendaftaran juga dapat mengakibatkan penolakan terhadap permohonan pendaftaran yang diajukan.

Proses persiapan pengajuan permohonan pendaftaran desain industri yaitu : (1) pengumpulan data, baik data administratif maupun data substantif; (2) analisis data; (3) penentuan jenis permohonan; (4) penyiapan kelengkapan permohonan; dan (5) pengajuan permohonan.

Secara diagram proses persiapan permohonan desain industri dapat terlihat pada gambar berikut:



Gambar 33. Diagram Proses Penyiapan Pengajuan Permohonan Desain Industri

3.2.1 Pengumpulan Data

A. Data Administratif

Data administratif terkait dengan hal-hal dan kelengkapan yang bersifat formalitas dan administratif, antara lain:

1. Nama Pendesain

Nama pendesain adalah hak moral yang akan terus melekat pada karyanya. Pendesain adalah seseorang atau beberapa orang yang menghasilkan desain industri. (Pasal 1 ayat 2 UU Desain Industri).

Dalam hal Pendesain terdiri dari beberapa orang secara bersama, Hak Desain Industri diberikan kepada mereka secara bersama, kecuali jika diperjanjikan lain (Pasal 6 ayat 2 UU Desain Industri).

Disertakan surat pernyataan Kepemilikan Desain Industri (Pasal 11 ayat 4 huruf c UU Desain Industri).

2. Nama Pemohon

Pemohon adalah pihak yang mengajukan permohonan (Pasal 1 ayat 4 UU Desain Industri). Dalam hal permohonan diajukan secara bersama oleh lebih dari satu Pemohon, permohonan tersebut ditandatangani oleh salah satu Pemohon dengan melampirkan persetujuan tertulis dari para Pemohon lain (Pasal 11 ayat 5 UU Desain Industri).

Pemohon bisa Pendesain atau pihak lain yang diberi hak oleh Pendesain. Dalam hal Permohonan diajukan bukan oleh Pendesain, Permohonan harus disertai pernyataan yang dilengkapi dengan bukti yang cukup bahwa Pemohon berhak atas desain industri yang bersangkutan/Surat Pernyataan Pengalihan Hak (Pasal 11 ayat 6 UU Desain Industri).

3. Data Prioritas

Hak Prioritas adalah hak Pemohon untuk mengajukan Permohonan yang berasal dari negara yang tergabung dalam Konvensi Paris untuk memperoleh pengakuan bahwa Tanggal Penerimaan yang diajukannya ke negara tujuan, yang juga anggota Konvensi Paris atau Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia, memiliki tanggal yang sama dengan Tanggal Penerimaan yang diajukan di negara asal selama kurun waktu yang telah ditentukan berdasarkan Konvensi Paris (Pasal 1 ayat 12 UU Desain Industri).

Permohonan dengan menggunakan Hak Prioritas harus diajukan dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan yang pertama kali diterima di negara lain yang merupakan anggota Konvensi Paris atau anggota Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (Pasal 16 ayat 1 UU Desain Industri).

Permohonan dengan Hak Prioritas sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) wajib dilengkapi dengan dokumen prioritas yang disahkan oleh kantor yang menyelenggarakan pendaftaran desain industri disertai terjemahannya dalam bahasa Indonesia dalam waktu paling lama 3 (tiga) bulan terhitung setelah berakhirnya jangka waktu pengajuan Permohonan dengan Hak Prioritas (Pasal 16 ayat 2 UU Desain Industri).

Apabila syarat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) tidak dipenuhi, Permohonan tersebut dianggap diajukan tanpa menggunakan Hak Prioritas (16 ayat 3 UU Desain Industri).

4. Surat Kuasa

Kuasa adalah Konsultan KI yang terdaftar di DJKI, yang telah mengikuti Pendidikan dan Pelatihan Konsultan KI. Pemohon perlu melampirkan surat kuasa, jika dalam pengajuan Permohonan Desain Industri menggunakan jasa Konsultan KI.

B. Data Substantif

Data substantif berkaitan dengan hal-hal dan kelengkapan yang bersifat fisik dan teknis, antara lain:

1. Jenis Produk

Jenis produk yang dimaksud adalah nama produk atau judul produk yang diajukan permohonan pendaftarannya. Nama atau judul produk harus menggunakan Bahasa Indonesia. Selain ditulis dengan Bahasa Indonesia, judul sebaiknya singkat tanpa menyertakan merek atau tipe dari produk tersebut.

Jenis produk di sini juga terkait dengan karakteristik dari produk, berupa produk yang terdiri dari beberapa komponen yang dapat dibongkar pasang atau merupakan produk yang rigid atau produk yang merupakan satu satu kesatuan (*set article*).

Dengan menganalisa jenis produk ini, akan mempermudah dalam menentukan kelas barang sesuai Klasifikasi Internasional (*Locarno Classification*) dan jenis permohonan.

2. Kegunaan Produk

Kegunaan produk yang dimaksud adalah penjelasan kegunaan produk secara praktis, dimana tujuannya adalah untuk memudahkan dalam pengklasifikasian dan penelusuran bukan penjelasan cara kerja secara mendetil seperti halnya deskripsi dalam paten. (misal: Mobil untuk alat transportasi).

3. Struktur Produk

Struktur produk yang dimaksud adalah susunan komponen/bagian yang lazim terlihat pada suatu produk. Hal ini sangat membantu dalam menentukan jumlah permohonan yang akan diajukan dan juga dalam menentukan klaim perlindungan desain industri.

Tidak semua komponen-komponen/bagian dari produk dapat diajukan sebagai desain industri, komponen/bagian yang bersifat teknis dan/tidak baru tidak dapat diajukan permohonan desain industri, hanya komponen yang bersifat estetis dan terlihat serta memiliki kebaruan yang dapat diajukan sebagai satu permohonan desain industri secara tersendiri disamping desain utuh atau keseluruhannya.

4. Definisi Desain Industri

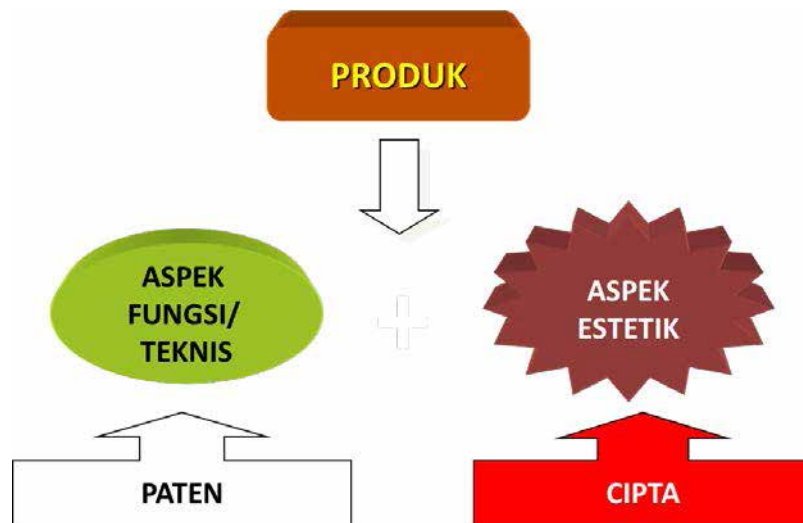
Desain industri pada dasarnya adalah kreasi yang dapat memberikan kesan estetis pada produk. Dengan demikian desain industri adalah gabungan dari aspek fungsi teknis dan estetis.

Dikatakan desain industri jika memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) Dapat dilihat dengan kasat mata (tanpa bantuan alat, seperti mikroskop), (2) Kreasinya merupakan gabungan aspek teknis dan estetis sebagai satu kesatuan yang membentuk produk, (3) Kreasinya diterapkan pada suatu produk.

Untuk itu jika suatu produk kreasinya ditujukan semata-mata fungsi (*engineering design*), maka kreasi tersebut tidak bisa diajukan sebagai permohonan desain industri (misal: *gear*) (lihat gambar.4). Demikian juga jika kreasinya semata-mata estetis juga tidak bisa diajukan sebagai permohonan

desain industri (misal: gambar tanpa diterapkan pada produk yang merupakan obyek hak cipta). (lihat gambar 5)

Yang bukan merupakan tampilan suatu produk yang mempunyai nilai estetik sehingga tidak dapat dikatakan sebagai desain industri, antara lain: (1) Produk alami; (2) Ide, metode, proses; (3) semata-mata fungsi (paten); (4) semata-mata estetik (hak cipta); (5) Bau dan wewangian; (6) Musik dan bunyi. (lihat gambar 34, gambar 35, dan gambar 36).



Gambar 34. Definisi Desain Industri



Gambar 35. Produk alami



Gambar36. Gear (semata-mata fungsi)



Gambar 37. Gambar (semata-mata estetik)

5. Tidak Bertentangan Pasal 4 UU Desain Industri

Meskipun suatu karya telah memenuhi kriteria definisi desain industri, Hak Desain Industri tidak dapat diberikan jika bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan (Pasal 4 UU Desain Industri).

6. Produk Sejenis di Pasaran dan DJKI

Untuk mengurangi resiko ditolaknya permohonan, pemohon perlu melakukan penelusuran mandiri terhadap produk sejenis yang telah beredar di pasaran (melalui google, brosur, katalog, dan media lainnya) serta produk yang telah didaftarkan DJKI (melalui pangkalan data DJKI, website: www.dgip.go.id). Sehingga dari penelusuran ini, pemohon akan mendapatkan gambaran, apakah desainnya merupakan desain yang baru atau pengembangan dari desain sebelumnya.

Apabila pemohon mendaftarkan komponen, perlu dilakukan penelusuran terhadap produk utuhnya dimana komponen tersebut terpasang. Misalnya komponen motor berupa spion, pemohon perlu juga melakukan penelusuran produk sepeda motor.

Jika pemohon melakukan penelusuran di DJKI, maka ada 2 (dua) konsekuensi dari hasil penelusuran desain industri yang pernah diajukan ke DJKI. Konsekuensi pertama, apabila permohonan desain industri tersebut tidak terdaftar atau mendapatkan Hak Desain Industri atau sudah berstatus milik umum atau *public domain*, maka setiap orang dapat menggunakan desain industri tersebut secara komersial tanpa harus izin dari pihak manapun.

Konsekuensi kedua, apabila permohonan desain industri tersebut sudah terdaftar dan masih dalam masa perlindungan, maka untuk menggunakan desain industri tersebut secara komersial harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari pemegang Hak Desain Industri.

7. Kreasi Umum dan Baru dari Desain Industri

Mencari kreasi umum dari desain industri yang diajukan, misal: Kreasi bentuk kotak untuk kotak kemasan bertujuan agar dapat menentukan kreasi mana yang tidak perlu dimintakan perlindungan. Bentuk-bentuk dasar seperti kotak, bola, kubus, silinder, piramid adalah bentuk-bentuk dasar yang sudah dikenal umum dalam teori desain.



Gambar 38. Contoh kreasi yang umum dan baru dari produk kemasan
Bentuk (kotak) sudah umum tidak bisa diklaim pelindungannya.
Klaim hanya bisa komposisi garis dan komposisi warna.

Selain itu terhadap bentuk suatu barang yang sudah umum atau lazim pada barang tertentu, juga tidak dapat diklaim sebagai kreasi yang dapat dilindungi. Contohnya seperti bentuk pada ban, kreasi bentuknya sudah lazim hanya kreasi konfigurasi yang didesain secara khusus untuk membedakan antara ban yang satu dengan yang lain dari sudut penampilan dan estetikanya. Walaupun kreasi umum tidak diklaim dalam permohonan, namun dalam pelaksanaan haknya tidak memerlukan izin dari pihak lain atau dapat dilaksanakan tanpa melanggar Hak Desain Industri milik pihak lain.

8. Pernah Diumumkan atau Digunakan

Suatu desain industri apakah pernah diumumkan atau digunakan sebelum diajukan tetapi tidak menghilangkan unsur kebaruan pada desain industri yang dimaksud, di mana adanya pengecualian yang terkait dengan pengumuman dan penggunaan Hak Desain Industri yang diatur dalam pasal 3 Undang-undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri dimana suatu desain industri tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum Tanggal Penerimaannya.

Pengecualian yang terkait dengan pengumuman dan penggunaan dimaksud apabila desain industri tersebut:

- a. telah dipertunjukkan dalam suatu pameran nasional ataupun internasional di Indonesia atau di luar negeri yang resmi atau diakui sebagai resmi; atau

- b. telah digunakan di Indonesia oleh Pendesain dalam rangka percobaan dengan tujuan pendidikan, penelitian, atau pengembangan.

Dalam hal desain industri yang diajukan pernah diumumkan dalam pameran resmi atau diakui resmi, digunakan untuk penelitian atau pendidikan pada masa paling lama 6 bulan sebelum diajukan, perlu dilengkapi surat keterangan terkait dengan pengumuman dan penggunaan tersebut dari instansi atau pihak yang berwenang.

3.2.2 Penentuan Jenis Permohonan

Berdasarkan hasil analisis data substantif yang pemohon lakukan terhadap desain atau produk hasil karyanya, dan dengan mempertimbangkan sejauh mana lingkup perlindungan yang diinginkan (dikaitkan dengan ketentuan penggunaan Hak Desain Industri), maka pemohon dapat menentukan jenis permohonan desain industri yang diinginkannya.

Dalam satu produk tidak hanya dapat diajukan satu permohonan akan tetapi bisa diajukan beberapa jenis permohonan desain industri, tergantung dari hasil analisis terhadap data-data substantif yang telah dilakukan terkait dengan kreasi-kreasi desain yang baru dalam produk tersebut. Bisa saja diajukan permohonan untuk satu desain keseluruhan atau untuk beberapa desain komponen dari produk atau kedua-keduanya.



Gambar 39. Contoh Jenis Permohonan Keseluruhan/Utuh

Ada 3 (tiga) jenis Permohonan Desain Industri, yaitu:

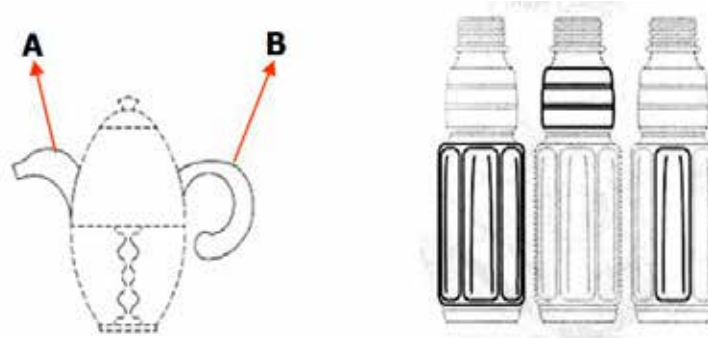
a. Desain Keseluruhan/Utuh

Produk kompleks adalah produk yang terdiri dari beberapa komponen yang

dapat dibongkar pasang. Dapat didaftarkan sebagai produk kompleknya atau didaftarkan sebagai komponennya. Contoh produk komplek, misalnya: mobil. Mobil dapat didaftarkan sebagai mobil dan/atau komponen-komponennya (gril, bumper, lampu depan, lampu belakang dan lain-lain).

b. Desain Sebagian/Parsial

Melindungi bagian yang tidak dapat dibongkar pasang, dan merupakan bagian yang menjadi ciri khas dari seorang pendesain.



Gambar 40. Contoh Jenis Permohonan Sebagian/Parsial

c. Desain Seperangkat/Set

Desain seperangkat barang adalah:

- Beberapa produk yang saling melengkapi, dijual atau digunakan bersama-sama dalam perdagangan.
- Mempunyai karakter desain yang sama



Set Peralatan Makan
(No. Reg. 31266)



Set Sofa
(No. Reg. 2482)



Set Wadah Makanan
(No. Reg. 15458)

Gambar 41. Contoh Jenis Permohonan Seperangkat/Set

3.2.3 Mempersiapkan Kelengkapan Permohonan

Persyaratan Minimum untuk Mendapatkan Tanggal Penerimaan

1. Mengisi formulir Permohonan Desain Industri (*online*)
2. Mengunggah gambar atau foto dan uraian dari desain industri yang dimohonkan dalam bentuk pdf dengan resolusi gambar minimal 300 pixel.

a. Representasi Visual Desain Industri

Dalam permohonan desain industri, fisik atau substansi pendaftaran direpresentasikan dapat berupa gambar atau foto dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi, yakni:

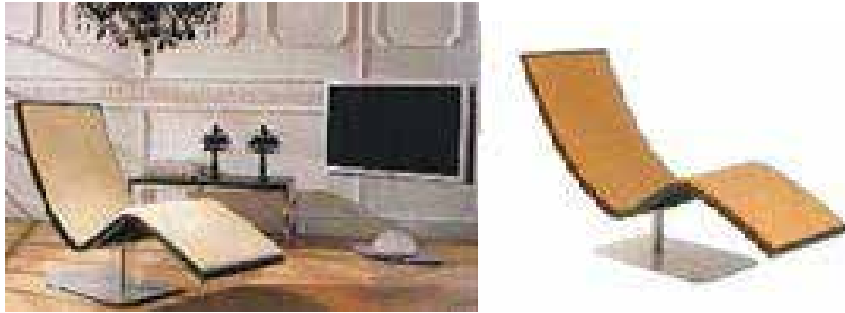
- * Disertai nomor urut gambar.
- * Menjelaskan dan menampakkan seluruh bagian produk yang ingin dilindungi desain industri (tampak atas, bawah, samping kiri, samping kanan, depan, belakang, dapat ditambahkan perspektif untuk memperjelas secara 3 dimensi, dan gambar referensi untuk menjelaskan produk desain industri bila ada hal khusus seperti dapat berubah bentuk, dsb).
- * Harus sesuai dengan produk asli (Pasal 6 PP No. 1/2005)

Dalam gambar atau foto desain industri tidak boleh memperlihatkan bagian atau benda lainnya yang bukan termasuk obyek desain industri yang diajukan.



Gambar 42. Latar Belakang Netral

Latar belakang gambar adalah netral (neutral background). Latar belakang netral tidak berarti harus menuntut warna netral atau latar belakang kosong, tetapi produk dapat diidentifikasi dari lingkungannya (lihat gambar.42). Gambar harus jelas dan kontras.



Gambar 43. Kiri: Objek lain selain desain yang diajukan permohonannya pada latar belakang.
Kanan: Objek tampak jelas

b. Uraian Desain Industri

Selain menuangkan gambar atau foto dalam lembar gambar, pemohon juga perlu mengunggah lembar uraian desain industri dalam format pdf untuk menjelaskan gambar pada lembar gambar dan penjelasan terkait dengan substansi perlindungan desain industri.

Uraian desain industri adalah penjelasan yang ditulis dalam Bahasa Indonesia yang berisi mengenai:

- i. Judul desain industri: Judul ditulis secara singkat sesuai dengan yang tertuang dalam klasifikasi Locarno, tidak perlu diikuti dengan merek atau tipe dari produk yang akan diajukan permohonannya
- ii. Keterangan Gambar: menjelaskan penampakan desain industri pada lembar gambar/ foto sesuai dengan nomor urut gambar.
- iii. Penjelasan mengenai desain industri: bila ada hal khusus
- iv. Kegunaan dari produk desain industri tersebut: untuk tujuan klasifikasi dan penelusuran
- v. Pernyataan yang Dimintakan Pelindungan Desain Industri: Dalam hal ini bentuk, konfigurasi, komposisi garis dan/atau warna, atau kombinasi daripadanya.

Keterangan gambar pada uraian desain industri harus memiliki kesatuan (*unity*) dengan gambar atau foto tampak desain yang ada di lembar gambar. Penjelasan tambahan dapat ditambahkan memang bila diperlukan, misalnya apabila suatu desain merupakan permohonan desain industri parsial atau dalam suatu desain terdapat unsur-unsur KI lainnya seperti merek yang bukan termasuk dalam obyek perlindungan Hak Desain Industri.

Kegunaan produk yang ditulis dalam uraian desain industri adalah fungsi praktis dari produk dan bukan penjelasan secara detil terkait proses teknis dan cara kerja dari suatu produk sebagaimana deskripsi teknis dalam permohonan Paten.

Hal terpenting dari penjelasan kegunaan ini, adalah kejelasan dalam kegunaan produk sehari-hari untuk kemudahan dalam proses pengklasifikasian desain industri.



Gambar 44. Contoh Lembar Gambar dan Lembar Uraian Desain Industri

3. Membayar biaya Permohonan, sesuai PNBP yang ditetapkan berdasarkan PP (Peraturan Pemerintah).

a. Persyaratan Lain yang Harus Dilengkapi

Meskipun ini sifatnya sebagai syarat kelengkapan, tapi apabila persyaratan ini diperlukan, maka pemohon harus melengkapinya. Apabila tidak melengkapi, berakibat terhambatnya proses pengajuan permohonan, bahkan bisa berakibat permohonan desain industri yang bersangkutan dianggap ditarik kembali.

Persyaratan-persyaratan lain yang perlu dilengkapi adalah:

- i. Surat Pernyataan bahwa desain yang dimohonkan pendaftarannya adalah milik Pemohon atau milik Pendesain (Surat Pernyataan Kepemilikan dan Kebaruan)
- ii. Surat Pernyataan yang dilengkapi dengan bukti yang cukup bahwa Pemohon berhak atas desain industri yang bersangkutan (bila Pemohon bukan Pendesain)
- iii. Surat Kuasa (bila melalui kuasa/Konsultan KI terdaftar)
- iv. Bukti Prioritas bila menggunakan Hak Prioritas (Pemohon dari Luar Negeri)

3.3 Pengajuan Permohonan Desain Industri (Online)

Di era revolusi industri 4.0 saat ini dimana teknologi dan inovasi berkembang pesat beriringan, sangat penting bagi para penemu inovasi untuk menjaga apa yang telah mereka temukan dan kembangkan agar tidak dicuri/diklaim oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Untuk itu aplikasi desain industri ini menjawab kebutuhan para penemu inovasi untuk menjaga hasil temuan tersebut dengan berlandaskan hukum.

Langkah-langkah pendaftaran desain industri secara *online* ada pada lampiran.

3.4 Masa Pengajuan Keberatan

Permohonan yang telah memenuhi persyaratan kelengkapan diumumkan oleh DJKI dengan cara menempatkannya pada sarana yang khusus untuk itu yang dapat dengan mudah serta jelas dilihat oleh masyarakat (Pasal 25 UU Desain Industri).

Sejak tanggal dimulainya pengumuman, para pihak dapat mengajukan keberatan tertulis yang mencakup hal-hal yang bersifat substantif kepada DJKI dengan membayar biaya sebagaimana diatur dalam UU ini (Pasal 26 ayat (1) UU Desain Industri).

Pengajuan keberatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 ayat (1), harus sudah diterima oleh DJKI paling lama 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal dimulainya pengumuman (Pasal 26 ayat (2) UU Desain Industri).

Keberatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 ayat (2) diberitahukan oleh DJKI kepada Pemohon (Pasal 26 ayat (3) UU Desain Industri).

Pemohon dapat menyampaikan sanggahan atas keberatan dari pihak ketiga, paling lama 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal pengiriman pemberitahuan oleh DJKI (Pasal 26 ayat (4) UU Desain Industri).

Direktorat Jenderal berkewajiban memberikan keputusan untuk menyetujui atau menolak keberatan, dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung sejak berakhirnya jangka waktu pengumuman (Pasal 26 ayat (7) UU Desain Industri).

Keputusan Direktorat Jenderal, diberitahukan secara tertulis kepada Pemohon atau kuasanya paling lama 30 (tiga puluh) hari terhitung sejak tanggal dikeluarkannya keputusan tersebut (Pasal 26 ayat (8) UU Desain Industri).

3.5 Keputusan Akhir

Terhadap permohonan yang memenuhi ketentuan pasal 1, pasal 2, dan pasal 4 UU Desain Industri dinyatakan dapat didaftar dan DJKI menerbitkan Sertifikat Desain Industri. Sertifikat Desain Industri berlaku selama 10 tahun terhitung sejak tanggal penerimaan dan tidak dapat diperpanjang kembali.

Terhadap permohonan yang tidak memenuhi ketentuan pasal 1, pasal 2, dan pasal 4 UU Desain Industri dinyatakan tidak dapat didaftar, dan DJKI mengeluarkan surat penolakan. Pemohon atau kuasanya dapat mengajukan keberatan secara tertulis kepada DJKI dengan dikenakan biaya PNBP sesuai PP atau Pengadilan Niaga.

Terhadap permohonan yang tidak memenuhi persyaratan administratif atau substantif melebihi jangka waktu 3 bulan dinyatakan dianggap ditarik kembali. Pemohon atau kuasanya dapat mengajukan keberatan secara tertulis kepada DJKI.

DESAIN INDUSTRI

PERNYATAAN KEPEMILIKAN DAN KEBARUAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Kewarganegaraan/badan hukum :

Berkedudukan/beralamat di :

dengan ini menyatakan bahwa saya/kami
adalah pendesain/pemilik sesungguhnya
dar desain industri :

bahwa desain industri tersebut baru.

Demikianlah saya/kami menyatakan dengan sesungguhnya agar pihak-pihak yang
berkepentingan maklum adanya.

Tempat dan tanggal

Tanda tangan *)

Materai 6000

Nama

*) dibubuhi materai sesuai peraturan yang berlaku

Gambar 45. Contoh Surat Pernyataan Kepemilikan dan Kebaruan

SURAT PENGALIHAN HAK DESAIN INDUSTRI

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama :
Kewarganegaraan :
Pekerjaan :
Alamat :

Pendesain atas Desain Industri berjudul :

Dengan ini menyatakan bahwa sesuai ketentuan peraturan tata cara Permohonan Desain Industri, saya/kami dengan ini mengalihkan seluruh hak desain, hak milik dan kepentingan mengenai desain ini kepada :

Nama :
Alamat :

Yang karenanya berhak mengajukan permohonan dan memperoleh atas namanya suatu Desain Industri atas desain ini di Indonesia/di luar Indonesia.

.....

Pemberi Hak,	Penerima Hak,
Materai 6000	
(.....)	(.....)

Gambar 45. Contoh Surat Pengalihan Hak

BAB IV

MENGELOLA DESAIN INDUSTRI BAGI PENGEMBANGAN USAHA

Umumnya, perusahaan mengalokasikan banyak waktu dan sumber daya mereka, untuk meningkatkan daya tarik desain/penampilan produk-produk yang dihasilkan. Desain yang baru dan orisinal sering diciptakan untuk:

1. Menyesuaikan produk agar menjadi lebih menarik bagi segmen pasar tertentu
Sedikit modifikasi terhadap desain dari beberapa produk (misalnya, jam tangan) dapat dilakukan sehingga sesuai untuk kelompok umur, budaya dan sosial yang berbeda. Walaupun fungsi utama jam tangan tetap sama, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak dan orang dewasa memiliki selera desain yang sangat berbeda.
2. Menciptakan celah pasar baru
Dalam persaingan, banyak perusahaan berusaha mencari celah pasar dengan cara memperkenalkan desain kreatif produk-produk baru yang mereka hasilkan, sehingga terdapat perbedaan dengan produk-produk pesaing mereka. Hal ini sering dilakukan pada produk-produk yang umum digunakan, seperti; kunci, sepatu, cangkir dan piring sampai pada barang-barang yang bernilai mahal seperti perhiasan, komputer, atau mobil.
3. Memperkuat merek
Desain yang kreatif sering juga dikombinasikan dengan merek tertentu guna memperkuat ciri pembeda/kekhususan merek-merek yang dimiliki oleh sebuah perusahaan. Banyak perusahaan yang telah sukses dalam menciptakan atau mempertegas merek mereka dengan cara lebih memfokuskan diri pada pengembangan desain produk (WIPO, 2006).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengelolaan desain industri yang baik penting dalam pengembangan usaha. Narasi berikut diberikan sebagai salah satu cara bagaimana pendesain/pelaku usaha meningkatkan kreatifitas, berikut contoh usaha yang tetap bertahan dalam menghadapi siklus hidup produk serta strategi dalam menghadapi siklus hidup produk. Terakhir pada bab ini dijelaskan mengenai lisensi desain industri dan pendaftaran desain industri secara internasional.

4.1 Kreatifitas yang Bersumber dari Desain Industri yang telah Menjadi *Public Domain*

Desain industri memiliki masa pelindungan 10 tahun sejak tanggal penerimaan. Desain industri yang telah melewati masa pelindungannya akan menjadi *public domain*. Masyarakat boleh memanfaatkannya, memodifikasi dan merancang ulang secara bebas. Sumber data desain industri yang telah memasuki *public domain* dapat dilihat dan diunduh pada kolom e-Penelusuran KI, bagian Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia dengan pilihan desain industri pada pencarian yang tersedia pada laman DJKI: www.dgip.go.id.



Gambar 46. Pencarian Database Desain Industri pada laman pdki-indonesia.dgip.go.id

Selain data internal DJKI, masyarakat dapat memperoleh informasi desain industri yang telah menjadi *public domain* di database pendaftaran desain industri dari beberapa negara anggota WIPO. Database tersebut dapat diakses pada laman www.wipo.int dengan fitur *Global Design Database*.

Berikut adalah contoh pengembangan desain industri yang terinspirasi dari desain industri yang telah *public domain* yang ada di database internal DJKI:

Ilustrasi I

Perubahan Bentuk dan Konfigurasi pada Desain Industri: Setrika

Bentuk			
Permohonan	A00200603545	A00201702199	A00201801494
Terdaftar	IDD000017928	IDD000049798	IDD000052534
Tanggal Penerimaan	11 September 2006	12 September 2017	21 Mei 2018
Tanggal Berakhir Pelindungan	11 September 2016		

Tabel 2. Ilustrasi I (sumber www.dgip.go.id)

Ilustrasi I menunjukkan bagaimana desain setrika terdaftar IDD000017928 yang telah berakhir masa perlindungan, desainnya telah dimodifikasi ulang dengan perubahan pada bentuk dan konfigurasi (lihat Tabel 1). Perubahan bentuk yang lebih ramping dan menikuk tajam diujungnya (desain industri terdaftar IDD000052534) dan bentuk melebar dengan pegangan gantung/tidak sampai ujung (desain industri terdaftar IDD000049798) adalah bentuk kreatif yang dapat menjadi pembeda dengan produk terdaftar sebelumnya.

Ilustrasi II

Perubahan Bentuk dan Konfigurasi pada Desain Industri: Botol

Bentuk			
Permohonan	A00200100146	A00201102466	A00201401518
Terdaftar	IDD000000037	IDD000032110	IDD000040504
Tanggal Penerimaan	22 Juni 2001	15 Agustus 2011	3 Juni 2014
Tanggal Berakhir Pelindungan	22 Juni 2011		

Tabel 3. Ilustrasi II Botol (sumber www.dgip.go.id)

Ilustrasi II menunjukkan bagaimana desain botol terdaftar IDD000000037 yang telah berakhir masa perlindungan, desainnya telah dimodifikasi ulang dengan perubahan bentuk dan konfigurasi sehingga menjadi desain yang berbeda dari sebelumnya (lihat Tabel 2). Desain botol terdaftar IDD000040504 dan IDD000032110 memiliki konfigurasi cekungan dan alur yang lebih beragam yang membuat bentuk botol menjadi signifikan berbeda dengan desain botol terdaftar IDD000000037.

Ilustrasi III

Perubahan Komposisi Garis dan Komposisi Warna pada Desain Industri: Kain

Ilustrasi III menunjukkan bagaimana desain kain terdaftar IDD000002355 yang telah berakhir masa perlindungan desainnya telah dimodifikasi ulang dengan perubahan komposisi garis dan komposisi warna (lihat Tabel 4) sehingga menjadi desain yang berbeda.

Bentuk			
Permohonan	A00200201225	A00201202610	A00201500955
Terdaftar	IDD000002355	IDD000034902	IDD000043255
Tanggal Penerimaan	26 Juni 2002	25 Juli 2012	13 April 2015
Tanggal Berakhir Pelindungan	26 Juni 2012		

Tabel 4. Ilustrasi III (sumber www.dgip.go.id)

4.2 Daur Hidup Produk

Menurut Wikipedia Indonesia, daur hidup/siklus hidup produk ialah suatu siklus suatu produk atau organisasi dengan tahapan-tahapan proses perjalanan hidupnya mulai dari peluncuran awal (*soft launching*), peluncuran resmi (*grand launching*), perubahan dari target awal, lalu mulai berjuang dan berkompetisi dengan produk-produk yang sejenis, hingga melewati persaingan dan kompetisi produk memiliki tingkat penerimaan atau penjualan atau distribusi yang luas dan tersebar.

Daur hidup yang umum mengacu kepada siklus pengenalan-puncak-penurunan tingkat penjualan (Levitt, 1983) yang dijabarkan dengan istilah tahap pengenalan (*Intro 1*), tahap pertumbuhan (*Growth 1*), tahap kedewasaan (*Maturity 1*) dan tahap kemunduran (*Obsolete 1*) sebagaimana tertera di Gambar 47.

4.2.1 Tahap Pengenalan

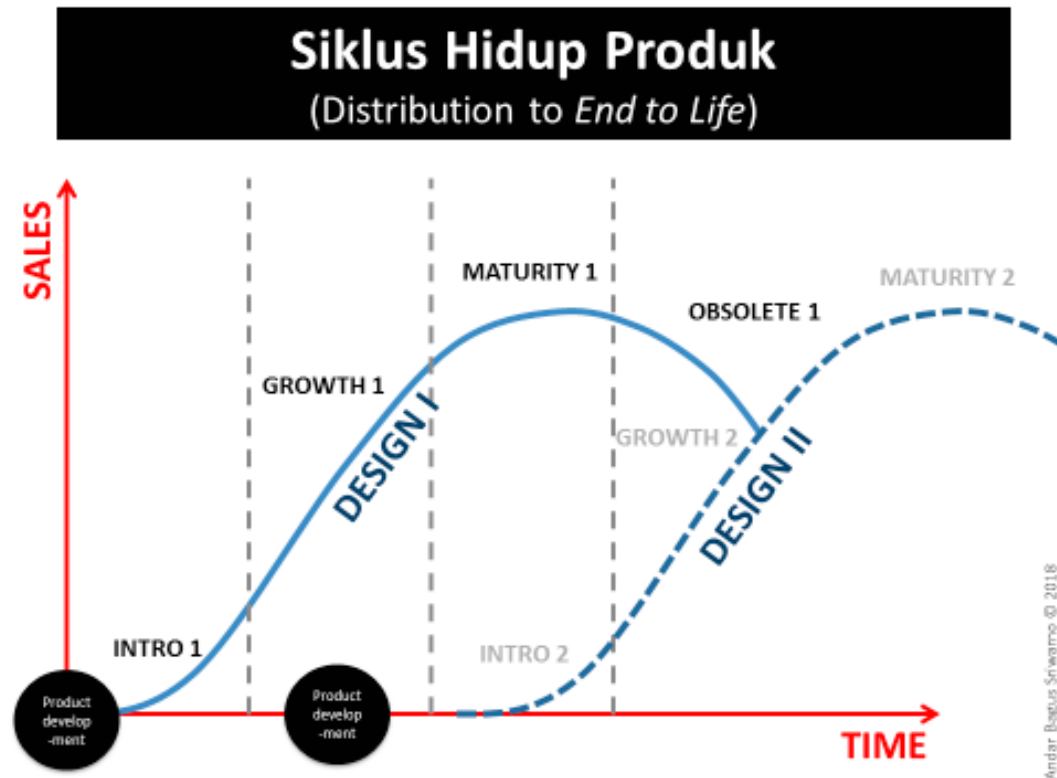
Tahapan pengenalan merupakan tahapan awal dari siklus hidup produk dimana produk ini mulai di pasarkan kepada khalayak umum. Pada tahap pengenalan ini produk yang dikeluarkan benar-benar baru dan laba produsen masih sedikit serta pada tahap ini promosi mengenai produk tersebut biasanya di promosikan secara agresif.

Ciri-ciri tahapan pengenalan:

1. Laba penjualan masih rendah
2. Harga produk tinggi
3. Promosi yang dilakukan besar-besaran
4. Produk yang di pasarkan benar-benar baru
5. *Cash flow negative*

Catatan: Sebelum dilakukan pengenalan desain produk yang baru, penting untuk

diajukan permohonan pendaftaran desain industri sebagai upaya perlindungan karya desain.



Gambar 47. Makalah Bpk. Andar Bagus Sriwarno, M.Sn., PhD dalam Workshop Pemanfaatan Hak Desain Industri bagi Pemilik Desain Industri di Kantor DJKI 31 Januari 2018

4.2.2 Tahap Pertumbuhan

Pada tahap ini penjualan produk mulai berkembang pesat dikarenakan masyarakat sudah mengenal seluk beluk produk tersebut. Di tahap ini promosi tidak dilakukan secara besar-besaran lagi karena sudah banyak masyarakat yang sudah mengetahui.

Ciri-ciri tahap pertumbuhan ialah:

1. Pasar yang semakin meluas
2. Laba penjualan mulai naik
3. Produk sudah dikenal oleh masyarakat
4. Adanya pesaing yang muncul
5. Biaya produk cenderung turun

4.2.3 Tahap Kedewasaan

Pada tahap ini produk yang dijual cenderung mengalami penurunan dikarenakan beberapa faktor, salah satunya banyaknya pesaing yang berdatangan sehingga di tahap ini perlu dilakukan inovasi serta diperlukan lagi untuk melakukan promosi sebuah

produk.

Ciri-ciri tahap kedewasaan ialah:

1. Adanya laba yang besar bagi produsen yang berhasil memimpin pasar
2. Adanya persaingan yang cukup ketat antar produsen
3. Harga produk turun
4. Kapasitas produksi cenderung tinggi
5. Tahap kemunduran (decline)

4.2.4 Tahap Kemunduran

Pada tahap ini sebuah produk mengalami kemunduran, artinya sebuah produk ini harus di perbarui atau diganti dengan barang baru agar perusahaan tetap bertahan di pasar secara luas. Hal ini dikarenakan sebuah produk yang tidak laku lagi di pasaran, jika tidak ada penggantinya maka perusahaan tersebut akan mengalami penjualan dalam ruang lingkup pasar yang kecil atau bahkan perusahaan bisa mengalami kemunduran.

Ciri-ciri tahap kemunduran:

1. Laba mulai menurun
2. Konsumen menjadi jenuh
3. Kapasitas produksi menurun
4. Perlunya strategi dan inovasi produk baru.

Contoh Siklus Hidup Produk Teh Botol Sosro

(data diambil dari situs resmi PT. Sinar Sosro <http://sinarsosro.id>)

Tahap Perkenalan
Kemasan kertas



1940:

Pertama kali dijual di kota Slawi, Jawa Tengah dalam bentuk kemasan teh kering.

1953:

Keluarga Sosrodjojo mulai memperluas bisnisnya dengan merambah ke ibukota Jakarta untuk memperkenalkan produk Teh Cap Botol yang sudah terkenal di Jawa Tengah.

(<https://madejayanegara.wordpress.com/2016/10/02/teh-cap-botol-review/>)

Tahap
Pertumbuhan
 Kemasan Botol



1969:
 Inovasi perkembangan desain
 Versi Pertama Kemasan Botol:
 TEHCAP BOTOL SOFT DRINK
 SOSRODJOJO

(<http://sinarsosro.id/profile>)



1972:
 Versi Kedua Kemasan Botol: cap TEH
 BOTOL

(<http://sinarsosro.id/profile>)



1974:
 Versi Ketiga Kemasan Botol: cap TEH
 BOTOL SOSRO
<http://sinarsosro.id/profile>

Botol versi ketiga ini terdaftar di
 DJKI nomor IDD000001372, tanggal
 penerimaan 23 Januari 2002. www.dgip.go.id

Tahap Kedewasaan
 Kemasan Tetrapak



2002:
 Kemasan Kotak Tetrapak Teh Botol
 Sosro

Kemasan ini terdaftar di DJKI nomor
 IDD000003308, tanggal penerimaan
 23 Oktober 2002.
www.dgip.go.id



2002:
Inovasi Minuman Baru: Fruit Tea

Kemasan ini terdaftar di DJKI nomor
IDD000003218, tanggal penerimaan
23 Oktober 2002.
www.dgip.go.id



2003:
Inovasi Minuman Baru: Teh Sparkling
TEBS
[https://twitter.com/tebssoda/id/
status/714316092584304641](https://twitter.com/tebssoda/id/status/714316092584304641)

Botol ini terdaftar di DJKI nomor
IDD000003842, tanggal penerimaan
10 Januari 2003
www.dgip.go.id



2007:
Inovasi Kemasan Teh Botol Sosro

Kemasan ini terdaftar di DJKI nomor
IDD000020535, tanggal penerimaan
10 Desember 2007. www.dgip.go.id



Kemasan ini terdaftar di DJKI nomor
IDD000020534, tanggal penerimaan
10 Desember 2007. www.dgip.go.id

Tahap Kemunduran



Inovasi produk baru seperti air mineral dan produk minuman tanpa pemanis dengan beragam desain.

(<http://sinarsosro.id/posts/air-mineral-prim-a>)



Inovasi baru kemasan air mineral gelas dengan konfigurasi berbeda.

Nomor Pendaftaran: IDD000030490
Tanggal penerimaan 29 Maret 2011
www.dgip.go.id



Inovasi baru minuman jus buah dalam kemasan tetrapak.
<http://sinarsosro.id/>






Inovasi baru kemasan air botol dengan bentuk dan konfigurasi berbeda.

<http://sinarsosro.id/posts/s-tee>



Inovasi baru botol dengan bentuk dan konfigurasi berbeda.
Nomor Pendaftaran: IDD000020570
Tanggal penerimaan 27 Agustus 2008

	<p>Inovasi baru botol dengan bentuk berbeda. Nomor Pendaftaran: IDD000023783 Tanggal penerimaan 30 Januari 2009</p>
	<p>Inovasi baru botol dengan bentuk dan konfigurasi berbeda. Nomor Pendaftaran: IDD000021240 Tanggal penerimaan 13 Maret 2008</p>
	<p>Inovasi baru botol dengan bentuk dan konfigurasi berbeda. Nomor Pendaftaran: IDD000026474 Tanggal penerimaan 17 Desember 2009</p>

Tabel 5. Siklus Hidup Produk Teh Botol Sosro

4.3 Strategi Siklus Hidup Produk

Siklus hidup produk PT. Sinar Sosro memberikan gambaran bahwa untuk keberlangsungan suatu usaha diperlukan beberapa strategi pengembangan produk yang erat kaitannya dengan kreatifitas dan inovasi.

Berikut garis besar strategi pengembangan produk PT. Sinar Sosro.

4.3.1 Mempersiapkan Produk dengan Desain Industri yang Baru pada saat Produk Sebelumnya Berada di Puncak

Contoh: Tahap Pendewasaan produk PT. Sinar Sosro. Pada tahap ini, produk Teh Botol Sosro kemasan botol sedang berada di puncak, beberapa inovasi dilakukan oleh PT. Sinar Sosro antara lain:

- Inovasi dengan membuat produk dengan kemasan yang baru yaitu kotak (Tetra Pak) dan sachet.
- Inovasi dengan membuat produk dengan varian rasa dan kemasan yang baru.

4.3.2 Memperkenalkan Desain Industri yang Baru pada saat Desain Industri yang Lama Mulai Menurun

Contoh: Tahap Kemunduran produk PT. Sinar Sosro. Pada saat PT. Sinar Sosro tidak lagi berinovasi pada kemasan produk Teh Botol, PT. Sinar Sosro mencoba membuat produk dengan desain industri yang berbeda seperti:

- Inovasi dengan membuat produk minuman air mineral dengan desain botol yang unik.
- Inovasi dengan membuat produk minuman teh dengan cita rasa dan merek berbeda.
- Inovasi dengan membuat produk minuman sari buah dengan merek dan desain botol yang berbeda.

Dari gambaran contoh siklus tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa siklus produk dapat menciptakan atmosfer pasar yang kondusif dan memberikan motivasi mendesain yang berkesinambungan. Kesinambungan desain ini merupakan jaminan suatu usaha agar dapat bertahan hidup dan senantiasa menempatkan desain industri terdepan dalam kompetisi pasar (*design trendsetter*).

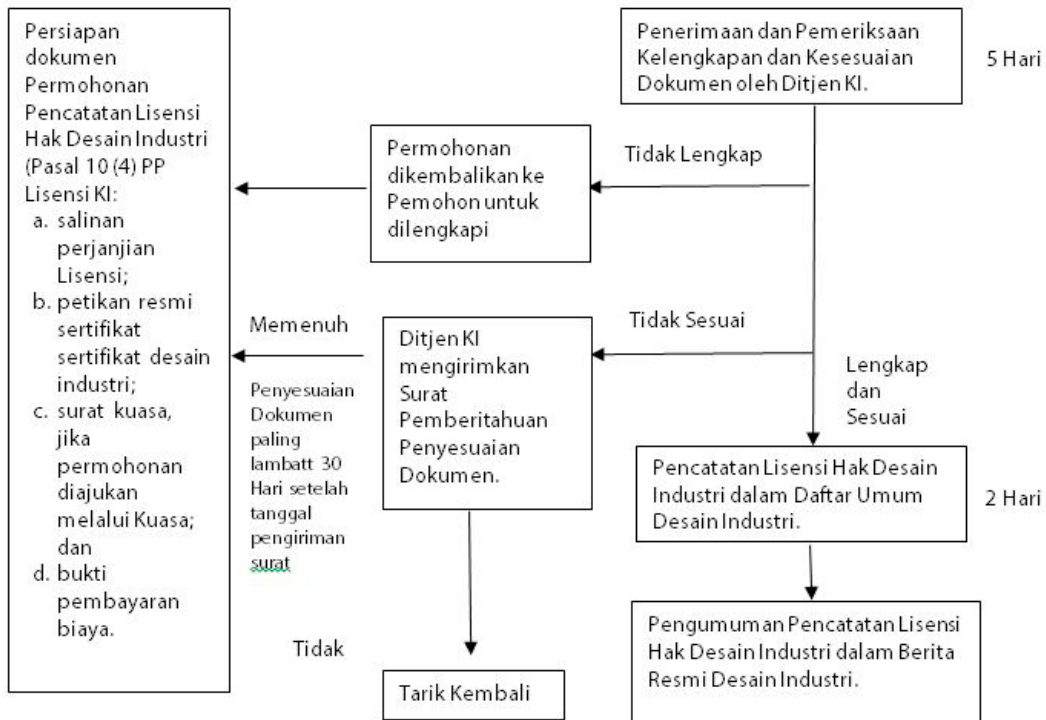
4.4 Lisensi Hak Desain Industri

Pendesain dapat mengalihkan Hak Desain Industri dalam bentuk lisensi kepada pihak kedua untuk memperbanyak dan menjualnya. Dalam perjanjian ini desainer dapat memberi hak untuk jumlah produk yang diperbanyak, waktu produksi, imbalan (royalti) yang wajib dibayar oleh pihak kedua dan bagaimana penyelesaian hukum jika terjadi perselisihan. Etika bisnis ini harus disepakati oleh kedua belah pihak.

Pencatatan perjanjian lisensi bidang KI diatur dengan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual, yang selanjutnya disebut dengan PP Lisensi KI. Sesuai dengan ketentuan Pasal 7 ayat (1) PP Lisensi KI, perjanjian lisensi kekayaan intelektual wajib dilakukan pencatatan oleh

Menteri Hukum dan HAM RI, dalam hal ini proses administrasi pencatatan dilaksanakan oleh DJKI.

Adapun proses administrasi pencatatan Lisensi Hak Desain Industri dapat dilihat pada skema berikut:



Bagan 1. Skema Proses Administrasi Pencatatan Lisensi Hak Desain Industri

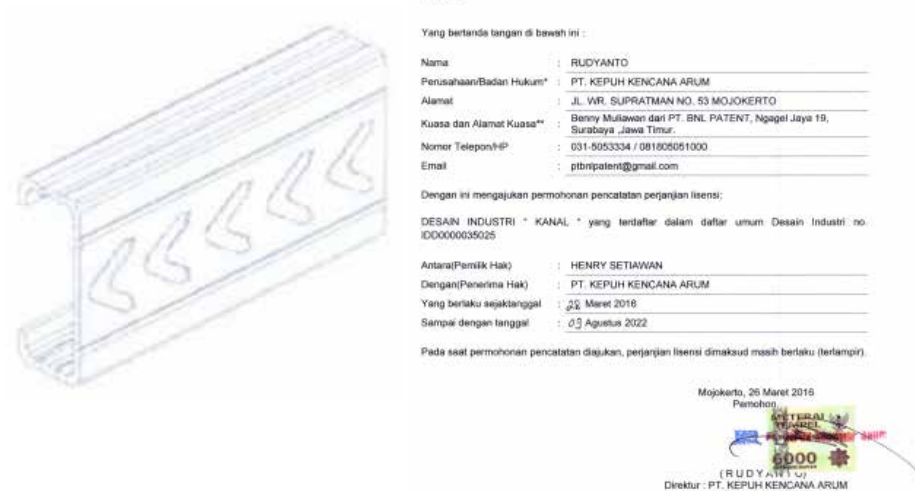
Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa pemohon harus terlebih dahulu mempersiapkan dokumen Permohonan Pencatatan Lisensi Hak Desain Industri sebagaimana tersebut pada Pasal 10 (4) PP Lisensi KI. Setelah lengkap kemudian permohonan pencatatan Lisensi Hak Desain Industri dapat disampaikan ke DJKI. Setiap permohonan pencatatan Lisensi Hak Desain Industri wajib dilakukan pemeriksaan terhadap kelengkapan dan kesesuaian dokumen (Pasal 11 PP Lisensi KI). Pemeriksaan dimaksud dilakukan dalam jangka waktu paling lambat 5 (lima) hari terhitung sejak dokumen dinyatakan lengkap (Pasal 13 PP Lisensi KI). Jika hasil pemeriksaan menyatakan bahwa dokumen tersebut lengkap dan sesuai, DJKI menerbitkan surat pencatatan lisensi dan memberitahukan kepada Pemohon dalam jangka waktu paling lambat 2 (dua) hari terhitung sejak tanggal pemeriksaan dinyatakan lengkap dan sesuai. Selanjutnya Perjanjian Lisensi dicatat dalam Daftar Umum Desain Industri dan diumumkan dalam Berita Resmi Desain Industri (Pasal 15 PP Lisensi KI).

Apabila, dokumen dinyatakan tidak sesuai, maka DJKI memberitahukan secara tertulis kepada Pemohon untuk menyesuaikan dokumen (Pasal 13 (2) PP Lisensi KI).

Batas jangka waktu penyesuaian dokumen oleh Pemohon adalah 30 (tiga puluh) hari setelah tanggal pengiriman surat pemberitahuan. Jika penyesuaian dokumen dengan batas jangka waktu tersebut tidak dipenuhi, DJKI memberitahukan secara tertulis kepada Pemohon bahwa permohonan dianggap ditarik kembali dan biaya yang telah dibayarkan tidak dapat ditarik kembali (Pasal 14 (2) PP Lisensi KI).

Berikut adalah beberapa contoh Lisensi Hak Desain Industri:

Nomor Pendaftaran : IDD000035025
 Pemegang Hak Desain Industri : Henry Setiawan (ID)
 Judul Desain Industri : Kanal
 Pengalihan hak kepada : PT. Kepuh Kencana Arum
 Jangka Waktu Lisensi : 28 Maret 2016 s.d. 9 Agustus 2022
 Gambar :



Gambar 48. Lisensi Desain Industri Nomor Pendaftaran IDD000035025. Sumber www.dgip.go.id

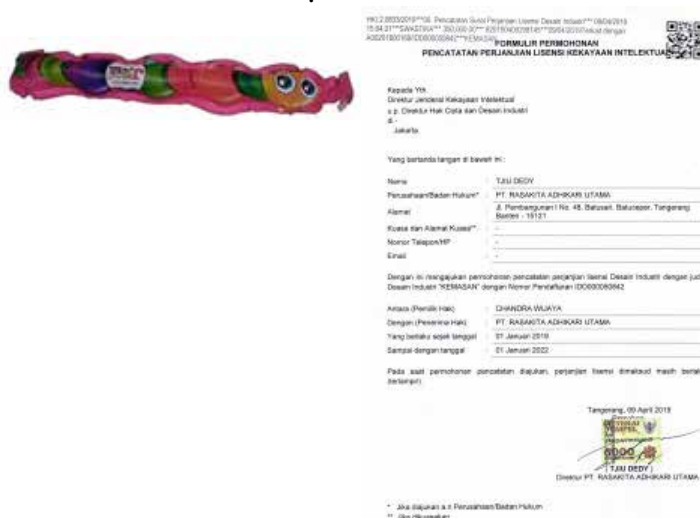
Nomor Pendaftaran : IDD000033229
 Pemegang Hak Desain Industri : Chung She (ID)
 Judul Desain Industri : Ban

Pengalihan hak kepada : PT. Mitra Anarawata Sasmaya
 Jangka Waktu Lisensi : 17 Mei 2017 s.d. 17 Mei 2022
 Gambar :



Gambar 49. Lisensi Desain Industri Nomor Pendaftaran IDD000033229. Sumber www.dgip.go.id

Nomor Pendaftaran : IDD000050842
 Pemegang Hak Desain Industri : Chandra Wijaya (ID)
 Judul Desain Industri : Kemasan
 Pengalihan hak kepada : PT. Rasakita Adhikara Utama
 Jangka Waktu Lisensi : 01 Januari 2019 s.d. 01 Januari 2022
 Gambar :



Gambar 50. Lisensi Desain Industri Nomor Pendaftaran IDD000050842. Sumber www.dgip.go.id

Pelindungan terhadap perjanjian Lisensi yang dilakukan dengan pencatatan dimaksudkan untuk memudahkan pembuktian jika terjadi perselisihan di kemudian hari. Pelindungan semacam itu akan mendorong semangat dan kreativitas di bidang

kekayaan intelektual, sehingga dapat dihasilkan karya kekayaan intelektual yang sangat diperlukan masyarakat.

Pencatatan perjanjian Lisensi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dapat memudahkan pembuatan *database* kekayaan intelektual yang telah digunakan secara komersial. *Database* kekayaan intelektual tersebut dapat digunakan sebagai salah satu alat promosi kekayaan intelektual.

4.5 Pendaftaran Desain Industri melalui Jalur Internasional (*International Registration on Industrial Design by Hague System*)

Berbicara tentang *database* sebagai alat promosi KI, dan mengingat prinsip *First to File* dalam KI, maka pendaftaran desain industri di negara lain menjadi sangat penting pada saat para pendesain telah mempromosikan dan memasarkan desain mereka ke sejumlah negara.

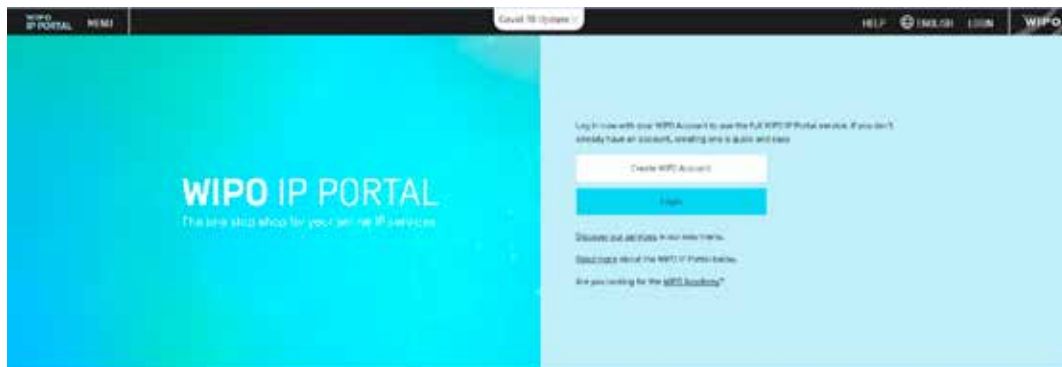
Jika pasar yang dituju sudah sampai pada tahap ekspor maka perlu kiranya mendaftarkan desain industri di negara tujuan ekspor tersebut untuk mendapatkan perlindungan hukum. WIPO (*World Intellectual Property Organization*) telah meluncurkan program pendaftaran desain industri secara internasional berdasarkan *Hague Agreement*.

Apa itu *Hague Agreement*? *Hague Agreement* adalah ketentuan internasional yang mengatur tentang proses pengajuan permohonan perlindungan desain industri secara internasional dengan skema yang lebih cepat, aman, murah dan prosedur yang lebih sederhana, yaitu:

- Pemohon dapat mengajukan sampai dengan 100 desain industri dengan hanya satu permohonan yang ditujukan ke beberapa negara tujuan ekspor.
- Menggunakan satu permohonan dengan satu bahasa (Bahasa Inggris) dan satu mata uang (Swiss Franc).

Pengelola administrasi International Sistem Hague adalah WIPO. Sistem ini sudah diikuti lebih dari 90 negara anggota WIPO. Beberapa fitur menarik ditawarkan pada sistem ini diantaranya adalah akses ke perbaikan data secara *online*, perhitungan kalkulator otomatis, Buletin Desain Internasional yang diterbitkan setiap minggunya, dan *database* desain secara global.

Untuk dapat mengakses pendaftaran desain industri melalui jalur internasional, pemohon hanya cukup masuk laman pendaftaran internasional desain industri yaitu ehague: <https://ipportal.wipo.int/> Kemudian create wipo account untuk dapat mengakses lebih lanjut. Adapun persyaratan pendaftaran desain industri melalui jalur internasional dapat dilihat secara lengkap pada laman https://www.wipo.int/hague/en/how_to/file/file.html.

Gambar 51. <https://ipportal.wipo.int/>

Demikian bahasan mengenai kreatifitas dalam desain industri yang diperlukan dalam suatu daur hidup produk dan menjadi strategi siklus hidup produk. Salah satu strategi dalam perluasan pemasaran adalah pemberian lisensi kepada pihak lain setelah pemegang Hak Desain Industri mendapatkan hak eksklusifnya. Selain itu pendaftaran desain industri secara internasional juga diperlukan dalam kaitannya dengan perlindungan desain industri di beberapa negara tujuan ekspor desain industri.

Selanjutnya dalam modul ini akan dibahas mengenai bagaimana masyarakat dapat mengajukan keberatan atas penolakan desain industri, melakukan penyelesaian sengketa desain industri dan tindak pidana desain industri.

BAB V

PENYELESAIAN SENGKETA DESAIN INDUSTRI

5.1 Pengertian Hak Desain Industri

Menurut ketentuan Pasal 1 angka (5) Hak Desain Industri adalah hak eksklusif yang diberikan Negara Republik Indonesia kepada Pendesain atas hasil kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut. Hak eksklusif yang dimiliki Pemegang Hak Desain Industri tersebut berupa hak untuk melaksanakan Hak Desain Industri yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberi Hak Desain Industri.

Sedangkan yang memegang hak eksklusif tersebut hanya Pendesain atau pihak lain yang menerima pengalihan hak secara sah dari Pendesain, namun demikian dalam implementasi penegakan hukumnya juga dapat dikuasakan kepada orang yang ditunjuk sesuai ketentuan perundang-undangan, sebagai contoh misalnya apabila Pendesain/Pemegang Hak Desain Industri menemukan adanya dugaan pihak lain yang telah membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberi Hak Desain Industri tanpa persetujuannya maka dapat menunjuk seseorang sebagai kuasa hukumnya untuk melakukan pengaduan kepada aparat penegak hukum.

Hak Desain Industri itu sendiri lahir karena ada permohonan pendaftaran desain industri yang dimohonkan oleh Pendesain/Pemegang Hak Desain Industri, artinya tanpa adanya permohonan tidak akan lahir Hak Desain Industri hal ini berbeda dengan hak cipta yang pelindungannya lahir secara otomatis ketika ciptaan tersebut telah diwujudkan dalam bentuk yang nyata sesuai ketentuan perundang-undangan. Hak Desain Industri harus diajukan melalui permohonan mengingat desain industri itu sendiri termasuk kedalam *industrial property* (hak milik industri), namun demikian desain industri tersebut baru akan dapat dikabulkan pendaftarannya apabila memenuhi syarat kebaruan dan tidak melanggar kesusilaan, agama dan ketentuan peraturan perundang-undangan sebagaimana diatur dalam Pasal 2 dan 4 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

5.2 Keberatan terhadap Penolakan Permohonan Desain Industri

Pada prinsipnya permohonan desain industri akan ditolak apabila tidak memenuhi syarat kebaruan dan bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan (Pasal 2 dan 4 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri), namun demikian terhadap permohonan desain industri yang ditolak tersebut Pemohon masih dapat mengajukan keberatan ke DJKI dengan membayar biaya yang besarnya sebagaimana diatur dalam PNBP.

Pengajuan keberatan terhadap penolakan permohonan desain industri tersebut diajukan secara tertulis dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari terhitung sejak tanggal diterimanya surat penolakan, DJKI akan memberikan keputusan terhadap keberatan tersebut baik itu menerima atau menolak keberatan tersebut dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari terhitung sejak diterimanya surat keberatan tersebut.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengajukan keberatan terhadap penolakan permohonan desain industri adalah sebagai berikut:

- a. Dalam mengajukan keberatan desain industri harus diuraikan secara rinci alasan mengajukan keberatan terhadap penolakan permohonan tersebut;
- b. Sebaiknya disertakan perbandingan gambar desain industri pemohon dengan yang dijadikan dasar penolakan disertai dengan uraian bagian yang berbeda tersebut;
- c. Dalam hal dasar yang menjadi penolakan tersebut adalah data yang bersumber di internet/website atau yang lainnya sebaiknya dijelaskan alasan adanya desain tersebut ada di internet/website tersebut.

Terhadap keputusan DJKI yang menolak keberatan terhadap penolakan permohonan desain industri tersebut, Pemohon dapat mengajukan upaya hukum gugatan kepengadilan Niaga Jakarta Pusat dalam jangka waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak diterimanya keputusan penolakan dimaksud, dalam hal keberatan tersebut ternyata diterima atau dikabulkan oleh DJKI selanjutnya akan diterbitkan Sertifikat Desain Industri.

Dibawah ini adalah contoh surat pengajuan keberatan terhadap penolakan desain industri:

Jakarta, 08 Oktober 2019

Kepada Yth.

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual
Kementerian Hukum dan HAM RI
Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9, Kuningan,
Jakarta Selatan

Hal: Keberatan atas Penolakan Permohonan Pendaftaran Desain Industri "TATAKAN JELLY", agenda nomor (agno): A00201803753 tanggal permohonan 20 Desember 2018 atas nama : PT. ANEKA ANUGRAH ABADI, dengan surat No. HKI.2-KI.02.01-554 tanggal 15 Juli 2019.

Dengan hormat,

Perkenankanlah saya : Lo Herman Firmansyah bertindak atas nama dalam hal ini memilih alamat di Pergudangan Mutiara Kosambi 1 Blok C-3 No. 22-23 Kelurahan Dadap Kecamatan Kosambi - Tangerang 15211 - Provinsi Banten, hendak menyampaikan tanggapan/keberatan atas surat Direktur Hak Cipta dan Desain Industri HKI.2-KI.02.01-554 tanggal 15 Juli 2019 perihal "Penolakan Permohonan Pendaftaran Desain Industri" "TATAKAN JELLY" agno : A00201803753 tanggal permohonan 20 Desember 2018 atas nama : PT. ANEKA ANUGRAH ABADI.

Bahwa kami baru menerima surat Direktur Hak Cipta dan Desain Industri tersebut tanggal 25 September 2019 hal ini dikarenakan sebelumnya memang sempat pindah alamat sehingga surat-menyurat tidak sampai, surat ini pun sampai kepada kami secara tidak sengaja disampaikan oleh security (tenaga pengamanan) tempat tinggal sebelumnya yang kebetulan kenal dengan kami, oleh karena itu terkait dengan jangka waktu mengajukan keberatan mohon kebijakan Bapak Direktur untuk mempertimbangkannya mengingat berdasarkan ketentuan Pasal 28 ayat (2) UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri kami dapat mengajukan keberatan secara tertulis beserta dengan alasan-alasannya terhadap surat Direktur Hak Cipta dan Desain Industri dalam kurun waktu 30 (tiga puluh) hari sejak diterimanya surat tersebut. Dengan demikian, mengingat surat penolakan baru kami terima tanggal 25 September 2019 maka keberatan dan/atau tanggapan dari kami ini secara hukum masih dalam jangka waktu yang ditentukan peraturan perundang-undangan.

Adapun secara substantif yang menjadi alasan kami mengajukan keberatan terhadap penolakan pendaftaran desain industri kami tersebut adalah sebagai berikut:

Bahwa kami telah menerima surat Direktur Hak Cipta dan Desain Industri No HKI.2-KI.02.01-554 tanggal 15 Juli 2019 perihal "Penolakan Permohonan Pendaftaran Desain

Industri "TATAKAN JELLY" agno : A00201803753 tanggal permohonan 20 Desember 2018 atas nama : PT. ANEKA ANUGRAH ABADI dengan alasan desain industri yang kami mohonkan tersebut tidak memiliki kebaruan sebagaimana dimaksud Pasal 2 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri pada tanggal 25 September 2019.

Bahwa alasan penolakan terhadap desain industri yang kami mohonkan tersebut dianggap tidak baru karena memiliki kesan estetik yang sama dengan pengungkapan melalui permohonan desain industri agno : A00201802357 tanggal penerimaan 24 Agustus 2018 dengan judul "WADAH" (copy penolakan terlampir);

Bahwa pemohon sangat berkeberatan dengan keputusan penolakan dari Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri mengingat bila dicermati antara permohonan desain industri "TATAKAN JELLY" agno : A00201803753 tanggal permohonan 20 Desember 2018 atas nama : PT. ANEKA ANUGRAH ABADI apabila dibandingkan dengan permohonan desain industri agno : A00201802357 tanggal penerimaan 24 Agustus 2018 dengan judul "WADAH" masih dapat dibedakan dan tidak mempunyai kesan estetik yang sama, untuk lebih jelasnya kami akan membuat perbandingan perbedaan kedua desain industri tersebut sebagaimana dibawah ini :

Desain Industri Pemohon
TATAKAN JELLY
agno : A00201803753



Desain Industri Pembanding
WADAH
Agno : A00201802357



Bahwa dari perbandingan 2 (dua) gambar desain industri diatas maka diketahui perbedaan yakni sebagai berikut:

Pada desain industri TATAKAN JELLY "agno : A00201803753 milik pemohon pada bagian atasnya melengkung kedalam dan tidak ada bagian gambar kepala kupu-kupu sedangkan pada desain industri "WADAH" Agno : A00201802357 yang dijadikan sebagai pembanding desain bagian atasnya tidaklah melengkung tetapi bergaris rata dengan ada bagian kepala pada kupu-kupu;

Pada desain industri TATAKAN JELLY " agno : A00201803753 milik pemohon bagian

tengahnya terdapat bulatan-bulatan yang berjumlah 6 (enam) buah sedangkan pada desain industri : WADAH” Agno : A00201802357 sebagai pembanding tidak terdapat bulatan pada bagian tengahnya;

Desain industri TATAKAN JELLY” agno : A00201803753 milik pemohon bagian sayapnya berbentuk simetris prisma sedangkan pada desain industri : WADAH” Agno : A00201802357 sebagai pembanding bagian sayapnya berbentuk rata tidak berbentuk simetris prisma.

Bahwa dengan mencermati fakta Industri TATAKAN JELLY” agno : A00201803753 milik pemohon desain industri : WADAH” Agno : A00201802357 sebagai pembanding masih dapat dibedakan dan tidak mempunyai kesan estetik yang sama, maka kami mohon agar Bapak Direktur Hak Cipta dan Desain industri dapat mengabulkan keberatan terhadap penolakan desain industri : TATAKAN JELLY” agno : A00201803753 tanggal permohonan 20 Desember 2018 atas nama : PT. ANEKA ANUGRAH ABADI.

Demikian permohonan kami ini, atas kebijakan Direktur Hak Cipta dan Desain Industri kami sampaikan terima kasih.

Jakarta, 08 Oktober 2019.

5.3 Penyelesaian Sengketa Desain Industri

5.3.1 Gugatan Pembatalan Desain Industri

a. Berdasarkan Permintaan Pemegang Hak Desain Industri

Desain industri terdaftar dapat dibatalkan oleh pihak DJKI berdasarkan permintaan tertulis yang diajukan oleh pemegang Hak Desain Industri, namun demikian apabila desain industri yang hendak dibatalkan tersebut masih terikat dengan perjanjian lisensi dengan pihak lain maka permintaan pembatalan tersebut juga harus dimintakan persetujuan kepada pemegang lisensi atas Hak Desain Industri tersebut dan apabila pihak pemegang lisensi tidak menyetujui pembatalan tersebut maka permohonan pembatalan desain industri atas inisiatif pemegang Hak Desain Industri tersebut tidak dapat dilakukan tidak dapat dilakukan.

Adanya ketentuan yang mengharuskan pembatalan desain industri yang diajukan atas inisiatif pemegang Hak Desain Industri atas desain Industri terdaftar wajib dimintakan persetujuan lebih dahulu dari pemegang lisensi adalah semata-mata ditujukan untuk melindungi kepentingan dari pemegang lisensi desain industri terdaftar, agar jangan sampai hak-hak pemegang lisensi yang timbul sebagai akibat adanya perjanjian lisensi justru tidak bisa dilaksanakan karena desain industrinya secara sepihak sudah dibatalkan oleh

pemegang Hak Desain Industri, apabila ada permohonan pembatalan Desain industri atas permohonan pemegang Hak Desain Industri yang tidak dilengkapi dengan persetujuan pemegang lisensi maka DJKI akan menolak permohonan tersebut.

Dalam hal permohonan pembatalan desain industri terdaftar tersebut diajukan melalui kuasa atau konsultan KI, maka permohonan tersebut juga wajib melampirkan surat kuasa khusus yang sengaja dimaksudkan untuk melakukan pembatalan tersebut artinya surat kuasa dibuat terpisah dengan surat kuasa mengajukan permohonan pendaftaran desain industri jikalau sebelumnya menggunakan kuasa atau konsultan yang sama.

Hal ini dimaksudkan mengingatkan sebelumnya DJKI sering menemukan permohonan pembatalan desain industri atas permohonan pemegang Hak Desain Industri yang diajukan oleh kuasa atau konsultan KI namun tidak dilengkapi dengan surat kuasa khusus untuk melakukan pembatalan desain industri tersebut, perlunya surat kuasa khusus juga dimaksudkan sebagai tindakan kehati-hatian agar DJKI tidak digugat oleh Pemegang Hak Desain Industri ketika membatalkan suatu desain industri terdaftar yang diajukan melalui kuasa atau konsultan KI, karena tidak menutup kemungkinan pembatalan yang diajukan oleh kuasa/konsultan KI tersebut terjadi karena adanya sengketa terkait pengurusan permohonan desain industri antara Pemegang Hak Desain Industri dengan kuasa/konsultan KI sebelumnya.

b. Berdasarkan Permintaan Pihak Ketiga yang Berkepentingan

Terhadap Hak Desain Industri yang sudah terdaftar dalam Daftar Umum Desain Industri pihak ketiga yang berkepentingan dapat mengajukan keberatan berupa gugatan pembatalan ke Pengadilan Niaga dengan alasan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 2 dan 4 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, dengan demikian walaupun suatu Hak Desain Industri telah melalui proses pemeriksaan substantif dan kemudian dikabulkan pendaftarannya oleh DJKI, undang-undang masih memberikan kemungkinan bagi pihak yang berkepentingan untuk mengajukan gugatan pembatalan di Pengadilan Niaga, masih dimungkinkannya pengujian terhadap Hak Desain Industri tersebut ke Pengadilan tersebut dimaksudkan karena mungkin saja dalam proses pemeriksaan sebelumnya Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri tidak menemukan data pembanding yang relevan/valid atau adanya perbedaan persepsi dalam memaknai kebaruan suatu desain industri dikaitkan dengan data

pembandingan yang ditemukan sehingga apabila pihak yang berkepentingan menemukan fakta bahwa sesungguhnya suatu desain yang didaftarkan tersebut sebenarnya sudah tidak baru karena ada pengungkapan sebelumnya dapat mengajukan fakta tersebut melalui gugatan pembatalan ke Pengadilan Niaga.

Bahwa dalam ketentuan undang-undang digariskan bahwa hanya pihak ketiga yang berkentingan saja yang dapat mengajukan gugatan pembatalan Hak Desain Industri ke Pengadilan Niaga, dalam prakteknya cukup sulit untuk menentukan siapakah yang dimaksud dengan pihak yang berkepentingan tersebut karena kalau kita lihat dalam penjelasan undang-undang keterangan terkait dengan pihak ketiga tersebut juga tidak ada sudah dianggap cukup jelas sehingga dalam banyak perkara pembatalan masalah pihak ketiga ini cukup rawan dipersengketakan, namun demikian kalau ditinjau dari segi pasal-pasal yang ada dalam UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri sesungguhnya kita bisa menemukan sedikit petunjuk siapa yang dimaksudkan pihak yang berkepentingan tersebut.

Dalam ketentuan Pasal 9 ayat (1) UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri menyebutkan: "*Pemegang Hak Desain Industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Hak Desain Industri yang dimilikinya dan untuk melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri.*" Dari ketentuan pasal diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa pihak yang dilarang oleh pemegang Hak Desain Industri karena keberadaan hak eksklusif yang diberikan Negara tersebut adalah pihak yang membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri, dengan demikian adanya hak eksklusif Hak Desain Industri tersebut akan mengganggu eksistensi pihak yang yang membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri dengan kata lain dapat kita tafsirkan bahwa yang dimaksud pihak ketiga yang berkepentingan dalam gugatan pembatalan Hak Desain Industri adalah **produsen, penjual, distributor, agen, importir atau eksportir** suatu desain industri yang terdaftar tersebut.

Gugatan pembatalan Hak Desain Industri diajukan ke Pengadilan Niaga tempat kedudukan Tergugat berdomisili, sebagai contoh misalnya Tergugat sebagai Pemegang Hak Desain Industri terdaftar berkedudukan di Jakarta maka gugatan pembatalan tersebut di ajukan melalui Ketua Pengadilan Negeri Jakarta Pusat, namun apabila salah satu pihak baik Penggugat atau Tergugat

merupakan warga Negara atau badan hukum asing maka gugatan tersebut dapat di ajukan ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat. Pada saat ini berdasarkan Keputusan Presiden No. 97 Tahun 1999 tentang Pembentukan Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Ujung Pandang, Pengadilan Negeri Medan, Pengadilan Negeri Surabaya, dan Pengadilan Negeri Semarang telah dibentuk 4 (empat) Pengadilan Niaga baru yakni Pengadilan Niaga Medan (wilayah hukum meliputi wilayah Propinsi Sumatera Utara, Riau, Sumatera Barat, Bengkulu, Jambi, dan Daerah Istimewa Aceh), Pengadilan Niaga Ujung Pandang (meliputi wilayah Propinsi Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara, Maluku dan Irian Jaya), Pengadilan Niaga Surabaya (meliputi wilayah Propinsi yang Jawa Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur dan Timor Timur), Pengadilan Niaga Semarang (meliputi wilayah Propinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta) dengan demikian seluruhnya kita mempunyai 5 (lima) Pengadilan Niaga termasuk Jakarta Pusat (meliputi wilayah hukum Jawa Barat, Banten dan DKI Jakarta).

Gugatan pembatalan Hak Desain Industri dapat diajukan setiap saat oleh pihak ketiga yang berkepentingan tanpa batas waktu hal ini berbeda dengan gugatan pembatalan terhadap hak atas merek yang hanya dibolehkan dalam waktu 3 (tiga) tahun terhitung sejak tanggal pendaftaran merek kecuali gugatan yang terkait dengan itikad tidak baik dan ketertiban umum dapat diajukan tanpa batas waktu, gugatan pembatalan Hak Desain Industri dapat diajukan sepanjang jangka waktu perlindungan hak desain industri yang disengketakan tersebut masih berlaku, sebagaimana yang kita ketahui sebelumnya bahwa Hak Desain Industri mendapatkan perlindungan hukum selama dalam jangka waktu 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan dan tidak dapat diperpanjang sehingga apabila jangka waktu tersebut telah berakhir desain industri tersebut akan menjadi *public domain* (milik umum) sehingga semua pihak menggunakan Hak Desain Industri tersebut.

Di bawah ini akan disampaikan beberapa contoh perkara gugatan pembatalan Hak Desain Industri sebagai berikut:

- **Perkara Rol No. 57/Pdt.Sus/Desain Industri/2019/PN. Niaga Jakarta Pusat.**

Penggugat yakni PT. Alam Panca Warna mengajukan gugatan pembatalan terhadap terdaftarnya desain industri "Rantang" Daftar Nomor: IDD00048273 atas nama Tergugat/Pemegang Hak Desain Industri Sdr. Keria Hen, dengan

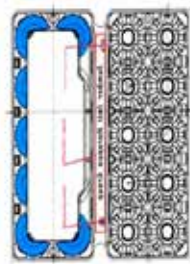
gambar desain industri sebagai berikut:



Penggugat dalam perkara tersebut menyatakan desain industri “Rantang” milik Tergugat memiliki kesamaan dengan desain industri “Rantang” milik Penggugat sehingga desain industri tersebut seharusnya adalah desain industri yang tidak memiliki kebaruan dan telah didaftarkan dengan itikad tidak baik, namun demikian putusan Majelis Hakim ternyata menolak gugatan Penggugat dengan alasan desain industri Tergugat adalah desain industri yang baru dan kreasi desain industri Tergugat secara estetik masih dapat dibedakan dengan desain industri “Rantang” milik Penggugat.

- **Perkara Rol No. 06/Pdt.Sus/Desain Industri/2019/PN. Niaga Jakarta Pusat.**

Penggugat yakni PT. Wira Mandiri Makmur mengajukan gugatan pembatalan terhadap terdaftarnya desain industri “Cangkang Kemasan Telur” Daftar Nomor: IDD00042265 atas nama Tergugat/Pemegang Hak Desain Industri PT. Gunaplasindo Prima Abadi, dengan gambar desain industri sebagai berikut:



Penggugat dalam perkara tersebut menyatakan desain industri “Cangkang Kemasan Telur” milik Tergugat adalah desain industri yang tidak baru karena telah ada pengungkapan sebelumnya melalui internet, namun demikian Majelis Hakim yang mengadili perkara tersebut menyatakan gugatan Penggugat tidak dapat diterima karena dalam uraian gugatannya Penggugat tidak membuat perbandingan gambar desain industri Penggugat dengan pengungkapan melalui internet tersebut.

- **Perkara Gugatan Pembatalan Rol. No. 3/Pdt-Sus-HKI/Desain/2018/PN. Niaga Surabaya.**

Penggugat yakni: William Junarta Santoso mengajukan gugatan pembatalan atas desain industri “Wadah” daftar nomor IDD0000046108 atas nama Pemegang Hak Desain Industri Machrida Febriana Wulandari, dengan gambar desain industri sebagai berikut:



Penggugat dalam perkara tersebut menyatakan bahwa desain industri milik Pemegang Hak Desain Industri adalah desain industri yang tidak baru karena telah ada pengungkapan sebelumnya melalui internet, namun sebenarnya gugatan ini dilatar belakangi karena sebelumnya Penguugat telah dilaporkan secara pidana oleh Tergugat atas dugaan pelanggaran Hak Desain Industri “Wadah” kosmetik. Dalam perkara tersebut ternyata Penguugat bisa membuktikan dalilnya sehingga Majelis Hakim mengabulkan gugatan Penguugat dan menyatakan desain industri Tergugat adalah desain industri yang tidak baru akan tetapi Tergugat tidak puas dengan keputusan tersebut dan mengajukan upaya hukum Kasasi.

5.3.2 Gugatan Pelanggaran Hak Desain Industri

Gugatan pelanggaran Hak Desain Industri dapat diajukan oleh Pemegang Hak Desain Industri apabila ada pihak yang secara tanpa izin telah *membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri* tanpa persetujuan pemegang Hak Desain Industri, dengan kata lain gugatan pelanggaran Hak Desain Industri ini sebenarnya adalah peristiwa tindak pidana desain industri namun diselesaikan secara keperdataan melalui Pengadilan Niaga tempat kedudukan Tergugat berdomisili.

Berlainan dengan gugatan pembatalan desain industri yang hendak menguji kebaruan suatu desain industri terdaftar, gugatan pelanggaran Hak Desain Industri ini dilakukan dengan maksud supaya kerugian yang diderita/dialami oleh pemegang Hak Desain Industri akibat pemakaian secara tanpa hak suatu desain industri oleh pihak lain mendapatkan kompensasi berupa ganti rugi. Dengan demikian kedudukan hukum

pihak Penggugat haruslah pemilik desain industri yang sudah terdaftar sedangkan pihak yang digugat adalah pihak lain yang tidak mempunyai desain industri terdaftar, hal ini berbeda dengan gugatan pembatalan desain industri dimana kedudukan hukum pihak Penggugat bisa merupakan juga pemegang Hak Desain Industri terdaftar atau sama sekali pihak yang tidak mempunyai pendaftaran desain industri.

Problematis dalam gugatan pelanggaran Hak Desain Industri ini adalah seringkali besarnya jumlah ganti rugi yang diminta oleh Pemegang Hak Desain Industri tidak dikabulkan oleh pengadilan, hal ini terjadi karena umumnya Penggugat tidak bisa menguraikan bukti-bukti yang kuat terkait berapa jumlah riilnya kerugian yang diderita karena adanya pelanggaran Hak Desain Industri, dalam beberapa perkara yang pernah dihadapi oleh Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri umumnya pengadilan hanya mengabulkan perintah penghentian barang beredar yang diduga melanggar Hak Desain Industri. Oleh karena itu jikalau Pemegang Hak Desain Industri hendak menggugat ganti rugi kepada pihak yang secara tanpa hak telah menggunakan Hak Desain Industri sebaiknya dipersiapkan bukti-bukti materiil yang mendukung gugatan tersebut, selama ini bukti yang dilampirkan umumnya hanya berupa bon pembelian barang dari penjual/distributor namun hal sedemikian tidaklah cukup untuk mendeskripsikan besarnya kerugian yang dialami Pemegang Hak Desain Industri.

Dalam beberapa perkara gugatan pelanggaran Hak Desain Industri yang selama ini terjadi, biasanya diawali dengan adanya perkara pidana terlebih dahulu. Pemegang Hak Desain Industri sebelumnya telah pernah melaporkan pihak ketiga yang telah *membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri* tanpa persetujuan pemegang Hak Desain Industri ke Penyidik Polisi maupun PPNS DJKI (Penyidik Pegawai Negeri Sipil DJKI) namun pihak ketiga yang dilaporkan tersebut melakukan perlawanan yakni dengan mengajukan gugatan pembatalan desain industri milik Pemegang Hak Desain Industri tersebut ke Pengadilan Niaga dengan alasan desain industri dimaksud tidak baru dan telah ada pengungkapan sebelumnya (Pasal 2 UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri), selanjutnya karena digugat pembatalan tersebut akhirnya pemegang Hak Desain Industri juga sekaligus mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Desain Industri.

Proses pembuktian dalam perkara gugatan pelanggaran Hak Desain Industri yang didalamnya juga ada pelaporan tindak pidana desain industri dan sekaligus juga ada perlawanan dalam bentuk gugatan pembatalan desain industri menjadi rumit penyelesaiannya, karena bagaimanapun juga proses tindak pidana desain industri akan menjadi terhenti sementara waktu menunggu hasil gugatan pembatalan Hak Desain Industri tersebut berkekuatan hukum tetap dan hal ini tentu memerlukan

waktu yang cukup lama. Begitu juga dengan gugatan pelanggaran Hak Desain Industri yang diajukan oleh pemegang Hak Desain Industri akan terhenti sementara waktu menunggu sengketa pembatalan desain industri mempunyai kekuatan hukum yang tetap. Terhentinya proses tindak pidana desain industri dan gugatan pelanggaran Hak Desain Industri ini menunggu hasil gugatan pembatalan dikarenakan eksistensi Hak Desain Industri yang melandasi lahirnya hak eksklusif tersebut harus diselesaikan lebih dahulu dan apabila di kemudian hari justru gugatan pembatalan yang dikabulkan maka secara otomatis tindak pidana desain industri dan gugatan pelanggaran Hak Desain Industri tersebut demi hukum harus dihentikan.

Dibawah ini contoh gugatan Pelanggaran Hak Desain Industri:

- **Perkara Rol No: 10/Pdt.Sus-HKI/2019/Desain Industri/PN. Niaga Surabaya.**

Penggugat : Adianta Tanudirjo;

Tergugat : Marcelina Natasha Soesanto;
Liang Soesanto.

Penggugat adalah pemegang Hak Desain Industri: “BAK MANDI BAYI” Nomor pendaftaran Desain Industri Nomor IDD0000035015, mengajukan gugatan ganti rugi kepada para Tergugat. Dibawah ini perbandingan gambar desain industri Penggugat dan Tergugat.

Desain Penggugat

Desain Tergugat.



Penggugat mengklaim bahwa antara Desain Penggugat dan Tergugat adalah sama secara konfigurasi. Majelis Hakim yang mengadili perkara tersebut memutuskan perkara tersebut tidak dapat diterima karena ternyata kurang pihak (eksepsi dikabulkan) namun dalam perkara yang sama untuk tindak pidananya

di PN. Mojokerto justru hakim menjatuhkan pidana kepada Tergugat artinya pengadilan menyatakan kedua desain tersebut secara konfigurasi adalah sama.

- **Perkara Rol No: 02/Pdt.Sus-HKI/2019/Desain Industri/PN. Niaga Surabaya.**

Penggugat : Felix Demin

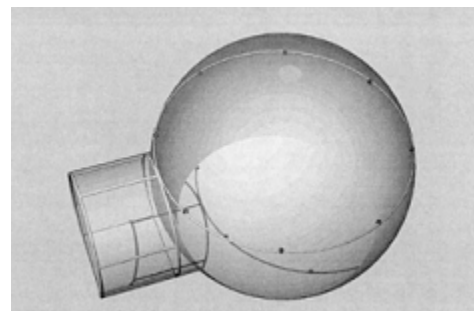
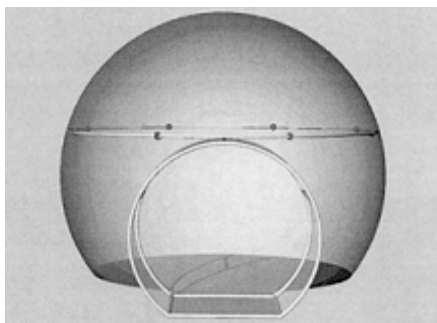
Tergugat : I Putu Arich Supra

Penggugat adalah pemegang Hak Desain Industri: "RUANG ECOSFERA" Nomor pendaftaran Desain Industri Nomor IDD0000052689, mengajukan gugatan ganti rugi kepada para Tergugat.

Dibawah ini perbandingan gambar desain industri Penggugat dan Tergugat.

Desain Penggugat.

Desain Tergugat.



Penggugat mengklaim bahwa antara Desain Penggugat dan Tergugat adalah sama secara konfigurasi. Majelis Hakim yang mengadili perkara tersebut tidak mengabulkan gugatan Penggugat dikarenakan pada saat Penggugat mengajukan gugatan, Sertifikat Desain Industri "RUANG ECOSFERA" daftar nomor IDD0000052689 belum diterbitkan oleh DJKI.

5.4 Tindak Pidana Desain Industri

Tindak pidana desain industri terjadi apabila seseorang atau badan usaha *membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri* tanpa persetujuan pemegang Hak Desain Industri, dengan demikian apabila Pemegang Hak Desain Industri menemukan fakta sebagaimana diatas maka Pemegang Hak Desain Industri dapat melaporkan/melakukan pengaduan tindak pidana desain industri kepada Penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia atau kepada Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Beberapa hal yang penting harus diketahui oleh Pemegang Hak Desain Industri sebelum melakukan pelaporan atas adanya dugaan pelanggaran Hak Desain Industri tersebut adalah harus mengumpulkan bukti-bukti awal adanya dugaan pelanggaran tersebut, bukti awal tersebut misalnya harus bisa dipastikan dimana dugaan terjadinya

tindak pidana tersebut dalam artian kita harus bisa menemukan tempat yang melakukan penjualan produk yang melanggar desain industri tersebut, bukti pembelian barang dan hal yang cukup penting juga adalah Pemegang Hak Desain Industri harus mempunyai dugaan awal bahwa barang yang diduga melanggar Hak Desain Industri tersebut adalah sama dengan produk desain yang kita miliki.

Dalam banyak perkara tindak pidana desain industri, terkadang Pemegang Hak Desain Industri tidak memperhatikan bagian mana desain industri yang dimilikinya dilindungi, sebagaimana yang kita ketahui perlindungan desain industri bisa diberikan untuk klaim bentuk, konfigurasi dan komposisi garis/warna. Dengan demikian suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai pelanggaran apabila klaim yang dilindungi dalam sertifikat desain industri adalah sama dengan produk desain yang diduga melanggar, sebaliknya apabila klaim dalam sertifikat desain industri berbeda dengan produk desain yang diperdagangkan maka perbuatan tersebut tidak memenuhi unsur tindak pidana desain industri.

Rumusan tindak pidana desain industri diatur dalam Pasal 54 ayat (1) UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang menyatakan : *"Ayat (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).* Dengan semikian secara singkat tindak pidana desain industri dapat dideskripsikan sebagai berikut:

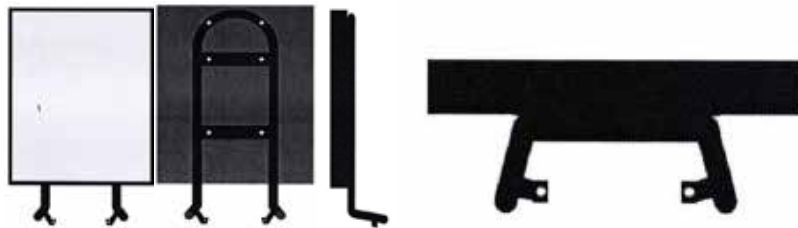
1. Tuntutan Pidana Tindak pidana terhadap pelanggaran hak atas desain industri adalah delik aduan. Penyidikan hanya dapat dilakukan bila ada pengaduan dari yang berhak yakni, pemegang hak atas penerima hak.
2. Suatu perbuatan dikualifikasi sebagai tindak pidana desain industri adalah apabila seseorang atau badan usaha membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberi Hak Desain Industri
3. Barang yang dibuat, dipakai, diedarkan, dijual tersebut telah diberi Hak Desain Industri artinya telah diberikan sertifikat Desain Industri;
4. Barang yang dibuat, dipakai, diedarkan, dijual tersebut mempunyai kesan estetik yang sama atau tidak berbeda secara signifikan dengan klaim perlindungan yang diberikan dalam sertifikat Desain Industri.
5. Perbuatan membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang telah diberi Hak Desain Industri tersebut dilakukan tanpa izin dari Pendesain/Pemegang Hak Desain Industri

Di bawah ini akan disampaikan beberapa contoh tindak pidana desain industri sebagaimana berikut:

5.4.1 Persamaan Bentuk Desain Industri

Telah terdaftar desain industri: Papan Iklan daftar No. IDD000048029 dengan perlindungan yang diberikan: Bentuk dan Konfigurasi atas nama: PT. KARTA INDONESIA GLOBAL beralamat di Kantor PT. VIAEIGHT INDONESIA Jalan Tomang Raya No.70 Gedung Cosa 3rd Floor:

Gambar Desain Papan Iklan sebagai berikut:



Pemegang Hak Desain Industri PAPAN IKLAN melaporkan pihak lain yang menggunakan Hak Desain Industrinya, perbandingan gambar desain industri Pelapor dan Terlapor sebagai berikut:



Pada desain industri PAPAN IKLAN tersebut bagian yang dilindungi adalah bentuk Persegi Panjang Papan Iklan dan Konfigurasi dudukan papan iklan pada sepeda motor; Apabila diperhatikan secara seksama baik dari tampak depan, belakang maupun tampak perspektif antara desain industri PAPAN IKLAN daftar Nomor IDD000048029 dengan desain industri yang dilaporkan secara estetik mempunyai kesan yang sama yaitu sama-sama berbentuk PAPAN IKLAN berbentuk persegi panjang dengan kegunaan sebagai PAPAN IKLAN yang dipergunakan pada sepeda motor.

5.4.2 Persamaan Konfigurasi Desain Industri

Telah terdaftar desain industri “Botol sebagai Tempat Penyimpanan Minyak Pelumas” Nomor Pendaftaran IDD0000044798 perlindungan Konfigurasi atas nama: PT FEDERAL KARYATAMA

Gambar desain industri “Botol” sebagai berikut:



Pemegang Hak Desain Industri “Botol” melaporkan pihak lain yang menggunakan Hak Desain Industrinya dengan gambar Desain sebagai berikut:



Desain industri “Botol” tersebut bagian yang dilindungi adalah Konfigurasi tekstur garis-garis timbul pada bagian botol dan tutup botol, tekstur garis-garis timbul pada bagian bawah botol tersebut.

Apabila diperhatikan baik dari tampak depan, belakang maupun tampak perspektif antara Desain Industri Botol sebagai Tempat Penyimpanan Minyak Pelumas” Nomor Pendaftaran IDD0000044798 dengan desain industri yang dilaporkan secara estetik mempunyai kesan yang sama yaitu pada konfigurasi secara keseluruhan karena dalam perkara ini pihak yang dilaporkan tersebut memang menggunakan botol bekas milik pemegang Hak Desain Industri.



5.4.3 Persamaan Komposisi Garis dan Warna Desain Industri

Telah terdaftar desain industri "SAPU" dengan nomor daftar IDD0000041075 perlindungan: Konfigurasi, komposisi garis dan komposisi warna.

Gambar desain industri "SAPU" sebagai berikut:



Pemegang Hak Desain Industri "SAPU" melaporkan pihak lain yang menggunakan Hak Desain Industrinya sebagai berikut :



Pada desain industri "SAPU" tersebut bagian yang dilindungi adalah konfigurasi dan komposisi garis dan warna, pada bagian dudukan sapu dan komposisi garis dan warna oranye.

Apabila diperhatikan baik dari tampak depan, belakang maupun tampak perspektif antara desain industri 'SAPU "Nomor Pendaftaran IDD0000035015 dengan desain industri yang dilaporkan secara estetis mempunyai kesan yang sama yaitu pada konfigurasi dan komposisi garis dan warna, persamaan konfigurasi pada bagian dudukan sapu dan persamaan komposisi garis dan warna oranye pada kedua desain industri "SAPU".

5.5 Ketentuan Pidana Desain Industri

Ketentuan pidana desain industri diatur dalam Pasal 54 ayat (1) UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, pada hakikatnya perbuatan yang dilarang sebagai tindak pidana desain industri adalah perbuatan membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang yang diberi Hak Desain Industri tanpa persetujuan pemegang Hak Desain Industri. Semua tindak pidana desain industri adalah delik aduan artinya tanpa adanya pengaduan oleh Pemegang Hak Desain maka tidak dapat dilakukan proses hukum penegakan pelanggaran Hak Desain Industri.

Dalam ketentuan Pasal 54 ayat (2) UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

juga diatur ketentuan pidana terhadap perbuatan yang menghilangkan hak pendesain untuk dicantumkan namanya dalam Sertifikat Desain Industri walaupun Hak Desain Industri telah dialihkan kepada pihak lain namun ketentuan untuk mencantumkan nama Pendesain tersebut tetap melekat pada diri pendesain. Selain itu, dalam ketentuan pidana tersebut juga diatur adanya kewajiban bagi Pegawai DJKI yang bidang tugasnya bekerja untuk dan/atau atas nama DJKI untuk menjaga kerahasiaan permohonan sampai dengan diumumkannya permohonan yang bersangkutan.

5.6 Alternatif Penyelesain Sengketa

Penyelesaian sengketa desain industri selain dengan mekanisme hukum pidana atau secara perdata melalui gugatan ganti rugi dapat juga dilakukan melalui arbitrase atau alternatif penyelesain sengketa. Dimungkinkannya penyelesaian sengketa melalui jalur non litigasi adalah mengingat sifat penegakan hukum pidana dalam bidang KI termasuk desain industri bersifat "*ultimum remedium*" artinya mekanisme hukum pidana dan perdata adalah upaya terakhir yang dilakukan apabila upaya lainnya telah selesai dilakukan atau tidak tercapainya perdamaian diantara pihak-pihak yang bersengketa.

Alternatif Penyelesaian Sengketa pada hakikatnya adalah proses yang bertujuan untuk menyelesaikan sengketa antara para pihak di luar pengadilan. Menurut Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa Pasal 1 angka (10) menyatakan bahwa Alternatif Penyelesaian Sengketa adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.

Dalam banyak perkara yang terjadi, justru para pihak mencapai perdamaian setelah pihak yang diduga melakukan tindak pidana desain industri dilaporkan kepada aparat penegak hukum, artinya seringkali adanya ancaman pidana tersebut membuat pihak yang diduga melanggar tersebut baru mau melakukan mediasi setelah dillaporkan ke Penyidik Polri atau PPNS, dan apabila perdamaian tercapai maka secara otomatis perkara selesai hal ini mengingat sifat pidana desain industri merupakan Delik Aduan.

BAB VI PENUTUP

Desain industri merupakan salah satu KI yang memiliki potensi ekonomi yang cukup signifikan dalam meningkatkan kesejahteraan suatu usaha karena kandungan nilai komersial yang dimilikinya. Hal ini karena desain industri erat kaitannya dengan sistem industri untuk diproduksi secara massal agar produk dapat dikonsumsi oleh banyak orang. Selain faktor perubahan selera, salah satu faktor yang menurunkan harga jual adalah membanjirnya produk ilegal hasil bajakan yang memenuhi pasar. Produsen pun mengalami kerugian dan tak lagi memiliki nilai tawar karena tidak memiliki hak atas desain atau produk yang diciptakannya tidak terlindungi desain industrinya.

Belajar dari fakta ini maka desain industri penting sekali untuk dilindungi dan dikelola dengan baik. Jika kita tidak melakukan perlindungan maka bisa jadi ada pihak lain yang memiliki itikad buruk untuk mengambil keuntungan dari kesempatan tersebut tanpa izin pemilik desain industri. Belajar dari pengalaman industri maka penting sekali sebuah hasil kreativitas dilindungi tatkala menjadi desain industri yang sudah dapat ditakar nilai ekonominya.

Oleh karena itu, masyarakat perlu memiliki pemahaman yang cukup tentang aspek perlindungan KI bidang desain industri agar tumbuh iklim industri yang kondusif dimana tercipta rasa saling menghargai karya orang lain, memberi apresiasi yang pantas berupa membeli produk orisinal atau bukan bajakan, dan terus terdorong untuk senantiasa berkarya, berkreasi dan berinovasi.

Hal ini selain akan menumbuhkan iklim ekonomi yang sehat juga akan semakin mencerdaskan bangsa karena terbangun etika yang luhur dan semangat untuk berkembang melalui temuan-temuan dan desain-desain yang baru. Pengelolaan inilah yang perlu disampaikan kepada masyarakat luas agar penghargaan terhadap KI menjadi salah satu budaya bangsa dan menjadi kebiasaan positif yang berkesinambungan.

Modul ini sengaja disusun dengan berbagai sudut pandang secara komprehensif agar dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dan sebesar-besarnya oleh para petugas di Kantor Wilayah di Indonesia agar masyarakat dapat lebih memahami tentang perlindungan KI di bidang desain industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnwell, M. 2011. *Design, Creativity and Culture: An Orientation to Design*. London: Black Dog Publishing.
- Cuffaro, D. 2013. *The Industrial Design: Reference and Specification Book*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Dewanti, R., H. Utomo, dan Hidayat, A. 2010. *Peran Orientasi Pasar, Program Promosi dan Inovasi dalam Menentukan Kinerja Pemasaran Jasa*. Binus Business.
- Fandy Tjiptono. 2008. *Strategi Pemasaran, Edisi III*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kotler dan Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran, Jilid 1 dan 2, Edisi 12*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, K. 2009. *Manajemen Pemasaran 1, Edisi ketiga belas*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Keller. 2008. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip. 2012. *Manajemen Pemasaran, Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Lawson, B. 2005. *How Designers Think*. London: Routledge.
- Levitt, T.J. 1983. *The Marketing Imagination*. New York: Free Press.
- Nilsson, P. 2011. *Taxonomy of Creative Design*. Turkey: Proceeding of the 9th International Conference of the Bilkent University.
- Norman, DA. 2005. *Emotional Design*. New York: Basic Book.
- Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual.
- R, David Fred. 2009, 251. *Manajemen Strategi Konsep, Edisi 12*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sriwarno, AB. 2016. *Materi Pidato Ilmiah dalam Sidang Senat Guru Besar Institut Teknologi Bandung dalam Kegiatan Penerimaan Mahasiswa Baru*. Sabuga Bandung.
- Sriwarno, Andar Bagus. *Hak Desain Industri dan Profesi Desainer Industri Permasalahan dan harapan di Indonesia, makalah disampaikan pada Workshop Pemanfaatan Hak Desain Industri bagi Pemilik Desain Industri di DJKI 31 Januari 2018*.
- Swasta, Basu dan Sukotjo. 2000. *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.

WIPO. 2006. *Tampil Menarik Pengantar Desain Industri untuk Usaha Kecil dan Menengah*, diterbitkan dan diterjemahkan oleh Kamar Dagang dan Industri Indonesia, 2008.

Zainuddin, IB. 2010. *Wacana Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Zeithaml, Bitner, Gremler. 2006. *“Services Marketing: Integrating Customer Focus Across The Firm”*. Singapore: The MCGraw-Hill Companies.

SOAL LATIHAN

SOAL LATIHAN 1

Carilah beberapa objek produk industri manufaktur maupun kerajinan yang termasuk ke dalam kategori desain industri. Uraikan bagian mana dari objek desain industri tersebut yang memiliki daya tarik visual seperti yang yang dijelaskan pada bahasan kreasi-kreasi yang dapat dilindungi menurut Undang-Undang Desain Industri no. 31 tahun 2000.

Latihan Soal



Jawaban Latihan Soal 1

Uraian Desain Industri

Judul: BOTOL

Keterangan Gambar:

- Gambar 1. Tampak Perspektif Depan
- Gambar 2. Tampak Depan
- Gambar 3. Tampak Belakang
- Gambar 4. Tampak Samping Kanan
- Gambar 5. Tampak Samping Kiri
- Gambar 6. Tampak Atas
- Gambar 7. Tampak Bawah
- Gambar 8. Tampak Perspektif Belakang

Kegunaan:

Digunakan sebagai kemasan botol oli untuk pelumas pada kendaraan bermotor.

Klaim:

Bentuk, Konfigurasi, Komposisi Garis dan Komposisi Warna Bentuk, Konfigurasi, Komposisi Garis dan Komposisi Warna aktivitas makan di ruangan makan pada rumah tinggal atau pada ruangan makan restoran maupun kafe.

Keistimewaan desain industri furniture ini menggunakan sistem konstruksi knocking down (bongkar pasang), sehingga efisien (ringkas) dalam kemasan dan pengiriman, termasuk penataan volume dalam kontainer (bila diekspor)

SOAL LATIHAN 2

Untuk menghindari monopoli produk atau klaim tanpa izin pemilik produk, upaya apa yang harus dilakukan pemilik produk untuk melindungi produknya dari klaim orang lain?

Jawaban:

Untuk memperoleh perlindungan hukum, sebaiknya pemilik produk mendaftarkan desainnya di DJKI. Pemilik Produk atau pendesain akan mendapatkan jaminan perlindungan hukum atas hak-Hak Desain Industrinya sebagai pihak yang menciptakan desain tersebut.

SOAL LATIHAN 3

Salah satu keuntungan berbisnis dari sisi persaingan sesama kompetitor, sebaiknya apa yang dilakukan pendesain?

Jawaban:

Melindungi produk mereka dari pembajakan, dengan adanya perlindungan hukum desain industri, otomatis hak kepemilikan atas desain dapat meminimalisir resiko terjadinya tindak plagiarisme terhadap produk Anda. Hak desain ini dapat melindungi bisnis Anda dari serangan kompetitor yang hendak mencontek bisnis Anda.

SOAL LATIHAN 4

Kelebihan lain dari pendaftaran perlindungan desain industri?

Jawaban:

Sebagai pendorong untuk selalu berinovasi tanpa khawatir haknya diambil orang lain. Artinya adalah para pengusaha dan desainer bisa terus berinovasi tanpa rasa khawatir. Selain itu juga para pengusaha dan desainer bisa mengkomersilkan produk dan desain mereka tanpa rasa kwatir karena sudah terlindungi inovasi mereka. Sebagai pemegang hak atas desain, para pengusaha dan desainer berhak menggandakan, mendistribusikan, atau menyewakan ciptaan mereka untuk memperoleh keuntungan komersil.

LAMPIRAN

KLASIFIKASI DESAIN INDUSTRI BERDASARKAN “LOCARNO AGREEMENT”

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
01	Foodstuffs (Bahan Makanan)	01-01	Baker's products, biscuits, pastry, macaroni & other cereal products, chocolates, confectionery, ices	Produk roti/ kue, biskuit, kue kering, makaroni dan produk sereal (biji-bijian), coklat, permen/ gula-gula, es
		01-02	Fruit and vegetables	Buah-buahan dan sayur-sayuran
		01-03	Cheeses, Butter and butter substitutes, other dairy produce	Keju, Mentega dan pengganti mentega, produk makanan lainnya
		01-04	Butcher's meat (including pork products), fish	Daging (termasuk daging babi), ikan
		01-05	(vacant)	(kosong)
		01-06	Animal foodstuffs	Bahan makanan hewan
		01-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
02	Articles of Clothing and Haberdashery (Produk pakaian wanita dan Pakaian laki-laki)	02-01	Undergarments, lingerie, corsets, brassiers,nightwear	Pakaian dalam, Pakaian dalam wanita, korset, beha, pakaian malam
		02-02	Garments	Pakaian
		02-03	Headwear	Tutup kepala
		02-04	Footwear, socks and stockings	Sepatu sandal dan sejenisnya, kaos kaki dan stoking
		02-05	Neckties, scarves, neckerchiefs and handkerchiefs	Dasi, Selendang, syal dan saputangan
		02-06	Gloves	Sarung Tangan
		02-07	Haberdashery and clothing accessories	Pakaian dan asesoris pakaian
02-99	Miscellaneous	Rupa-rupa		
03	Travel Goods, cases, parasols and personal belongings, not elsewhere specified (Barang-barang bawaan, Kotak, Payung dan Milik Pribadi,(dan lain-lainnya)	03-01	Trunks, suitcases, briefcases, handbags, keyholders, cases specially designed for their contents, wallets and similar articles	Peti, kopor,tas, tas jinjing (tangan), gantungan kunci, tas yang didesain khusus sesuai isi, kantong dan hal-hal sejenis.
		03-02	(vacant)	Kosong
		03-03	Umbrellas, parasols, sunshades and walking sticks	payung, payung kecil tabir surya dan tongkat
		03-04	Fans	kipas angin
		03-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
04	Brushware (perlengkapan			

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	kwas, sikat)		cleaning	membersihkan
		04-02	Toilet brushes, clothes brushes and shoe brushes	sikat kamar mandi, sikat baju dan sikat/bros sepatu
		04-03	Brushes for machines	sikat untuk pembersih mesin
		04-04	Paintbrushes, brushes for use in cooking	kuas untuk melukis, kuas yang digunakan dalam proses memasak
		04-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
05	Textile Piecegoods, Artificial and Natural Sheet Material (Barang-barang Potongan Tekstil, Bahan Lembaran buatan dan alami)	05-01	Spun articles	alat-alat tenun
		05-02	Lace	tali sepatu
		05-03	Embroidery	Sulaman
		05-04	Ribbons, braids and other decorative trimming	pita, ikat rambut dan barang hiasan lainnya
		05-05	Textile fabrics	produk tekstil
		05-06	Artificial or natural sheet material	Lembaran bahan buatan dan alami
		05-99	Miscellaneous	rupa-rupa
06	Furnishing (Perabot)	06-01	Beds and seats	tempat tidur, tempat duduk (kursi)
		06-02	(Vacant)	Kosong
		06-03	Tables and similar furniture	meja dan perabot sejenis
		06-04	Storage furniture	perabot (alat-alat) penyimpanan
		06-05	Composite furniture	Perabot Kombinasi
		06-06	Other furniture and furniture parts	Perabot lain dan bagian-bagian perabot
		06-07	Mirrors and frames	cermin dan bingkai
		06-08	Clothes hangers	gantungan pakaian
		06-09	Mattresses and cushions	kasur dan bantal
		06-10	Curtains and indoor blinds	gorden dan pelindung ruangan
		06-11	Carpets, mats and rugs	karpet, tikar dan permadani,
		06-12	Tapestries	permadani dinding
		06-13	Blankets and other covering materials, household linen and napery	selimut dan bahan-bahan penutup lainnya, perlengkapan rumah tangga lain yang terbuat dari kain
		06-99	Miscellaneous	Rupa-rupa

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
07	Household Goods, not elsewhere specified (Barang-barang Rumah Tangga, dan lain- lainnya)	07-01	China, glassware, dishes and other articles of a similar nature	Porselen, peralatan dari kaca, mangkok dan barang-barang lain yang mempunyai sifat yang sama
		07-02	Cooking appliances, utensils and containers	Perlengkapan dan peralatan memasak, dan wadah (kontainer)
		07-03	Table knives, forks and spoons	pisau makan, garpu dan sendok
		07-04	Appliances and utensils, hand manipulated, for preparing food or drink	perlengkapan dan alat-alat untuk menyajikan makanan atau minuman
		07-05	Flatirons and washing, cleaning and drying equipment	seterika dan peralatan mencuci dan pengeringan (mesin cuci)
		07-06	Other table utensils	alat-alat makan lainnya
		07-07	Other household receptacles	wadah -wadah rumah tangga lainnya
		07-08	Fireplace implements	Perlengkapan perapian
		07-99	Miscellaneous	rupa-rupa
08	Tools and Hardware (Peralatan dan Perangkat Keras)	08-01	Tools implements for drilling, milling or digging	alat-alat yang digunakan untuk menggiling, menumbuk atau menggali
		08-02	Hammers and other similar tools and implements	palu dan peralatan dan perangkat sejenis
		08-03	Cutting tools and implements	alat-alat dan perkakas untuk memotong
		08-04	Screwdrivers and other similar tools and implements	obeng dan alat-alat perangkat sejenis
		08-05	Other tools and implements	alat-alat dan perangkat lainnya
		08-06	Handles, knobs and hinges	Pegangan, tombol atau knob dan engsel
		08-07	Locking or closing devices	alat-alat untuk mengunci dan menutup
		08-08	Fastening, supporting or mounting devices not included in other classes	alat-alat pengencang, penyangga atau penggantal yang tidak termasuk dalam kelas lain
		08-09	Metal fittings and mountings for doors, windows and furniture, and similar articles.	fitting dan alat penggantal dari besi untuk pintu, jendela dan perabot, dan alat-alat yang sejenis
		08-10	Bicycle racks	Rak Sepeda
		08-99	Miscellaneous	rupa-rupa

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
09	Packages and Containers for the Transport or Handling of Goods (Pembungkus dan Kontainer untuk Pengangkutan atau mengangkat atau membawa Barang-Barang)	09-01	Bottles, flasks, pots, carboys, demijohns, and containers with dynamic dispensing means	botol, tabung, panci, kereta bayi, labu (botol besar dengan 1leher sempit) dan kontainer dengan alat pembuangan dinamis (bergerak)
		09-02	Storage cans, drums and casks	kaleng, drum dan tong penyimpanan
		09-03	Boxes, cases, containers, (preserve) tins or cans	kotak, tas, kontainer, kaleng dan tempat pengawet
		09-04	Hampers, crates and baskets	keranjang, peti kayu dan tempat barang
		09-05	Bags, sachets, tubes and capsules	kantong, pembungkus, silinder dan kapsul
		09-06	Ropes and hooping materials	tambang dan bahan-bahan pengikat
		09-07	Closing means and attachments	Alat-alat menutup dan perlengkapannya
		09-08	Pallets and Platforms for forklifts	Pallet dan platform untuk Mesin Pengangkat Barang
		09-09	Refuse and trash containers and stand therefor	Tempat sampah dan barang rongsokan dan penampungannya
09-99	Miscellaneous	rupa-rupa		
10	Clocks and Watches and Other Measuring Instruments, Checking and Signalling Instruments (Jam dan Jam Tangan dan Alat Ukur lainnya, Alat untuk memeriksa dan memberikan isyarat lainnya)	10-01	Clocks and alarm clocks	jam dan jam alarm
		10-02	Watches and wrist watches	arloji dan jam tangan
		10-03	Other time-measuring instruments	alat-alat pengukur waktu lainnya
		10-04	Other measuring instruments, apparatus and devices	Perlengkapan dan alat-alat pengukur lainnya
		10-05	Instruments, apparatus and devices for checking, security or testing	alat-alat untuk mendeteksi, keamanan atau pengujian
		10-06	Signalling apparatus and devices	alat-alat pemberi sinyal
		10-07	Casings, dials, hands and all other parts and accessories of instruments for measuring, checking and signaling	Casing, Pemutar, Jarum dan bahan lainnya dan perlengkapan alat pengukur, pemeriksa dan pemberi isyarat
		10-99	Miscellaneous	rupa-rupa
11	Articles of Adornment	11-01	Jewellery	Perhiasan

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	(Barang-barang Perhiasan)	11-02	Trinkets, table, mantel and wall ornaments, flower vases and pots	Perhiasan kecil, meja, mantel dan ornamen dinding, vas bunga dan pot
		11-03	Medals and badges	medali dan sabuk
		11-04	Artificial flowers, fruit and plants	bunga, buah dan tanaman buatan
		11-05	Flags, festive decorations	bendera, dekorasi festival
		11-99	Miscellaneous	rupa-rupa
12	Means of Transport or Hoisting (Alat-alat transportasi dan Pengangkat)	12-01	Vehicles drawn by animals	kendaraan yang ditarik oleh binatang
		12-02	Handcarts, wheelbarrows	kereta tangan, kereta dorong
		12-03	Locomotives and rolling stock for railways and all other rail vehicles	lokomotif dan lori kereta api dan semua kendaraan (alat angkut) yang memakai rel
		12-04	Telphers carriers, chair lifts and ski lifts	Pembawa " Telphers" , Pengangkat kursi, an Pengangkat Ski
		12-05	Elevator and hoists for loading or conveying	Elevator dan alat angkat untuk memuat atau mengangkut barang
		12-06	Ships and boats	kapal dan perahu
		12-07	Aircraft and space vehicles	pesawat terbang dan alat angkut udara lainnya
		12-08	Motor cars, buses and lorries	motor, mobil, bis dan lori
		12-09	Tractors	Traktor
		12-10	Road vehicle trailers	Kendaraan trailer
		12-11	Cycles and motorcycles	sepeda, kendaraan bermotor
		12-12	Perambulators, invalid chairs, stretchers	Kereta bayi, kursi roda untuk orang cacat, alat untuk mengangkat orang sakit (tandu)
		12-13	Special-purpose vehicles	kendaraan untuk kegunaan khusus
		12-14	Other vehicles	kendaraan-kendaraan lainnya
		12-15	Tyres and anti-skid chains for vehicles	ban dan rantai anti-slip untuk kendaraan
		12-16	Parts, equipment and accesories for vehicles, not included in other classes or sub-classes	bagian-bagian, peralatan dan aksesoris untuk kendaraan, tidak termasuk kedalam kelas lain atau sub-kelas lain
12-99	Miscellaneous	rupa—rupa		
13	Equipment for Production,			

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	Distribution or Transformation of Electricity (Perlengkapan untuk Produksi, Distribusi atau Transformasi untuk Listrik)			
		13-02	Power transformers, rectifiers, batteries and accumulators	Trafo daya, alat memperbaiki, baterai dan akumulator
		13-03	Equipment for distribution or control of electric power	Alat-alat distribusi dan kontrol tenaga listrik
		13-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
14	Recording, communication or information retrieval equipment (Perekam, atau Perlengkapan untuk komunikasi dan mendapatkan informasi)	14-01	Equipment for the recording or reproduction of sounds or pictures	Perlengkapan untuk merekam atau menghasilkan suara atau gambar
		14-02	Data processing equipment as well as peripheral apparatus and devices	alat-alat pemrosesan data dan peralatan tambahannya
		14-03	Communication equipment, wireless remote controls and radio amplifiers	alat-alat komunikasi, remote kontrol tanpa kabel dan amplifier radio
		14-99	Miscellaneous	rupa-rupa
15	Machines, Not Elsewhere Specified (Mesin-mesin, lainnya yang tidak ditentukan)	15-01	Engines	Mesin
		15-02	Pumps and compressors	pompa dan kompresor
		15-03	Agricultural machinery	mesin-mesin pertanian
		15-04	Construction machinery	mesin-mesin konstruksi
		15-05	Washing, cleaning and drying machines	mesin cuci, pembersih dan pengering
		15-06	Textiles, sewing, knitting and embroidering machines including their integral parts	mesin tekstil, jahit, rajut dan sulam termasuk bagian-bagian yang menyatu pada alat tersebut
		15-07	Refrigeration machinery and apparatus	mesin dan alat pendingin
		15-08	(Vacant)	Kosong
		15-09	Machine tools, abrading and founding machinery	Peralatan mesin untuk konstruksi dan pengampelas
		15-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
16	Photographic, cinematographic and optical apparatus (Photografi, Sinematografi dan Peralatan optikal)	16-01	Photographic cameras and film cameras	kamera foto dan kamera film
		16-02	Projectors and viewers	proyektor dan alat alat visual
		16-03	Photocopying apparatus and enlargers	peralatan fotokopidan sejenisnya
		16-04	Developing apparatus and equipment	Peralatan dan perlengkapan untuk pembangunan
		16-05	Accessories	Aksesoris
		16-06	Optical articles	Alat-alat optik
		16-99	Miscellaneous	rupa-rupa
17	Musical instruments	17-01	Keyboard instruments	Peralatan keyboard

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	(Peralatan Musikal)	17-02	Wind instruments	Alat-alat tiup
		17-03	Stringed instruments	alat-alat petik
		17-04	Percussion instruments	alat-alat perkusi
		17-05	Mechanical instruments	alat-alat mekanis
		17-99	Miscellaneous	rupa-rupa
18	Printing and office machinery (Pencetak dan Mesin Kantor)	18-01	Typewriters and calculating machines	mesin ketik dan mesin penghitung
		18-02	Printing machines	mesin cetak
		18-03	type and type faces	Huruf dan wajah huruf
		18-04	Bookbinding machines, printers' stapling machines, guillotines and trimmers (for bookbinding)	mesin penjilid buku, mesin printer, alat pemotong kertas dan mesin penjilid
		18-99	Miscellaneous	rupa-rupa
19	Stationery and officer equipment, artists' and teaching materials (Alat Tulis dan Perlengkapan Kantor, Perlengkapan Seni dan Mengajar)	19-01	Writing paper, cards for correspondence and announcements	kertas tulis, kartu untuk korespondensi dan pengumuman
		19-02	Office equipment	peralatan kantor
		19-03	Calendars	Kalender
		19-04	Books and other objects of similar outward appearance	buku dan objek lainnya yang mempunyai tampilan luar serupa
		19-05	(vacant)	Kosong
		19-06	Materials and instruments for writing by hand, for drawing, for painting, for sculpture, for engraving and for other artistic techniques	bahan dan alat-alat untuk menulis, menggambar, melukis, memahat, mengukir dan untuk tehnik artistik lainnya
		19-07	Teaching materials	bahan-bahan pengajaran
		19-08	Other printed matter	barang yang dicetak lainnya
		19-99	Miscellaneous	rupa-rupa
20	Sales and advertising equipment, signs (Perlengkapan Menjual dan Iklan, Menyanyi)	20-01	Automatic vending machines	Mesin penjual otomatis
		20-02	Display and sales equipment	peralatan pameran dan penjualan
		20-03	Signs, signboards and advertising devices	tanda, papan tanda dan peralatan iklan
		20-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
21	Games, toys, tents and sports goods (Permainan, Mainan, Tenda dan Perlengkapan Olahraga)	21-01	Games and toys	permainan dan mainan
		21-02	Gymnastics and sports apparatus and equipment	peralatan olahraga dan senam
		21-03	Other amusement and entertainment articles	alat-alat hiburan
		21-04	Tents and accessories thereof	tenda dan aksesorisnya
		21-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
22	Arms, pyrotechnic articles,			

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	articles for hunting, fishing and pest killing (Senjata, Petasan, Alat Berburu, Memancing dan Membasmi Tikus)			
		22-02	Other weapons	senjata-senjata lainnya
		22-03	Ammunition, rockets and pyrotechnic articles	amunisi, roket
		22-04	Targets and accessories	Sasaran dan asesoris
		22-05	Hunting and fishing equipment	peralatan berburu dan memancing
		22-06	Traps, articles for pest killing	perangkap, alat-alat pembasmi hama
		22-99	Miscellaneous	rupa-rupa
23	Fluid distribution equipment, sanitary, heating, ventilation and air-conditioning equipment, solidfuel (Peralatan Distribusi Air, Sanitair, Pemanas, Ventilasi dan Pengkondisi Udara, Bahan Bakar Padat)	23-01	Fluid distribution equipment	peralatan distribusi air
		23-02	Sanitary appliances	peralatan sanitasi
		23-03	Heating equipment	alat-alat pemanas
		23-04	Ventilation and air-conditioning equipment	ventilasi dan alat pendingin ruangan
		23-05	Solid fuel	Bahan bakar padat
		23-99	Miscellaneous	rupa-rupa
24	Medical and laboratory equipment (Perlengkapan Medikal dan Laboratorium)	24-01	Apparatus and equipment for doctors, hospitals and laboratories	peralatan untuk dokter, rumah sakit dan laboratorium
		24-02	Medical instruments, instruments and tools for laboratory use	alat-alat medis, peralatan dan perangkat yang digunakan dilaboratorium
		24-03	Prosthetic articles	Barang-barang prostetik
		24-04	Materials for dressing wounds, nursing and medical care	bahan-bahan untuk menutup luka, perawatan, penjagaan kesehatan
		24-99	Miscellaneous	rupa-rupa
25	Building units and construction elements (Unit Bangunan dan Elemen-Elemen Konstruksi)	25-01	Building materials	bahan-bahan bangunan
		25-02	Prefabricated or pre-assembled building parts	bagian-bagian bangunan yang terpasang
		25-03	Houses, garages and other buildings	rumah, garasi dan bangunan-bangunan lainnya
		25-04	steps, ladders and scaffolds	anak tangga, tangga dan tempat penggantung (perancah)
		25-99	Miscellaneous	rupa-rupa
26	Lighting apparatus	26-01	Candlesticks and candelabra	kandil dan tempat lilin yang bercabang

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	(Perlengkapan Pencahayaannya/ Lampu)	26-02	Torches and hand lamps and lanterns	lampu senter dan lampu pegang (tangan) lentera
		26-03	Public lighting fixtures	lampu jalan
		26-04	Luminous sources, electrical or not	sumber-sumber cahaya baik listrik maupun tidak
		26-05	Lamps, standard lamps, chandeliers, wall and ceiling fixtures, lampshades, reflectors, photographic and cinematographic projector lamps	lampu, lampu standar, tempat lilin, perlengkapan dinding dan loteng,, tempat lampu, alat refleksi, fotografi lampu proyektor sinematografi
		26-06	Luminous devices for vehicles	Peralatan lampu pada kendaraan
		26-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
27	Tobacco and smokers' supplies (Tembakau dan Kebutuhan Perokok)	27-01	Tobacco, cigars and cigarettes	Tembakau, Cerutu dan rokok
		27-02	Pipes, cigar and cigarette holders	Pipa, pemegang cerutu dan rokok
		27-03	Astrays	Asbak
		27-04	Matches	Korek Api
		27-05	Lighters	Geretan
		27-06	Cigar cases, cigarette cases, tobacco jars and pouches	Tempat cerutu, tempat rokok, botol tembakau dan kantong tembakau
27-99	Miscellaneous	Rupa-rupa		
28	Pharmaceutical and cosmetic products, toilet articles and apparatus (Obat-obatan dan Produk Kosmetik, Perlengkapan dan Peralatan Toilet)	28-01	Pharmaceutical products	Produk Obat-obatan
		28-02	Cosmetic products	Produk Kosmetik
		28-03	Toilet articles and beauty parlor equipment	Perlengkapan toilet dan perlengkapan salon kecantikan
		28-04	Wigs, false hairpieces	Rambut palsu(wig), lembaran rambut palsu
		28-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
29	Devices and equipment against fire hazards, for accident prevention and for rescue (Peralatan dan Perlengkapan melawan Asap Api, untuk Pencegahan Kecelakaan dan untuk Penyelamatan)	29-01	Devices and equipment against fire hazards	Peralatan dan perlengkapan untuk menghilangkan asap api
		29-02	devices and equipment for accident prevention and for rescue, not elsewhere specified	Peralatan dan Perlengkapan untuk pencegahan kecelakaan dan untuk penyelamatan, dan lain-lainnya
		29-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
30	Articles for the care and handling of animals	30-01	Animal clothing	Pakaian binatang

CLASS/ KELAS	CLASS TITLE/JUDUL KELAS	SUB CLASS/ SUB-KELAS	SUB-CLASS TITLE/ JUDUL SUB-KELAS	
	(barang-Barang untuk Menangani dan Memelihara Binatang)	30-02	Pens, cages, kennels and similar shelters	Kandang, sangkar, kurungan, dan naungan (tempat berlindung) yang sama lainnya
		30-03	Feeders and waterers	Pemberi makanan dan minuman
		30-04	Saddlery	Pelana
		30-05	Whips and prods	Cambuk dan pecutan
		30-06	Beds and nests	Tempat tidur dan Sarang
		30-07	Perches and other cage attachments	Tenggeran dan perlengkapan sangkar lainnya
		30-08	Markers, marks and shackles	Penanda, tanda dan belunggu
		30-09	Hitching posts	Tiang pengikat
		30-99	Miscellaneous	Rupa-rupa
31	Machines and appliances for preparing food or drink, not elsewhere specified (Mesin-Mesin dan Perlengkapan untuk Menyiapkan Makanan atau Minuman, dan lain-lainnya)	31-00	Machines and appliances for preparing food or drink, not elsewhere specified	Mesin-Mesin dan Perlengkapan untuk Menyiapkan Makanan atau Minuman dan lain-lainnya
99	Miscellaneous	99-00	Miscellaneous	Rupa-rupa

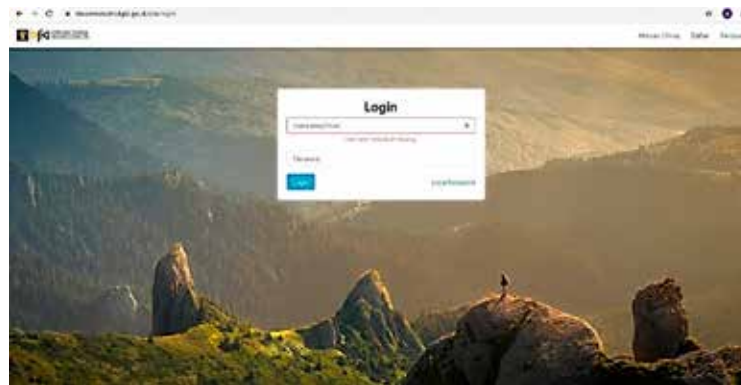
Pendaftaran Kekayaan Intelektual *Online*

1. Registrasi Akun

1.1. Registrasi *Online*

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk membuat akun aplikasi pendaftaran desain industri:

Isikan alamat browser <https://desainindustri.dgip.go.id/site/login> pada browser komputer. Maka akan tampil halaman utama aplikasi Teman Kita seperti gambar dibawah ini.

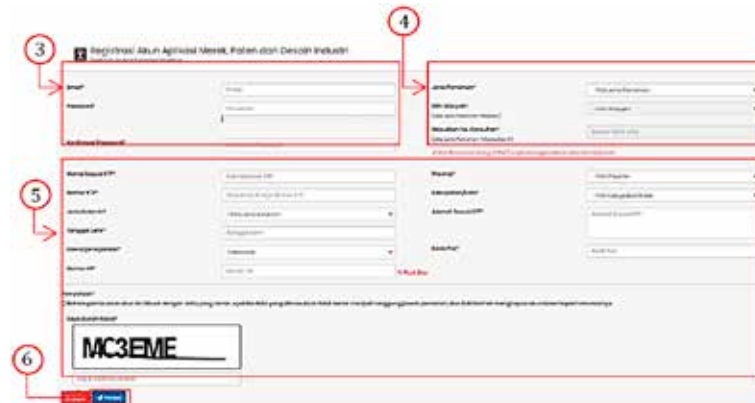


Klik Daftar di pojok kanan atas maka sistem akan menampilkan halaman Registrasi Akun Aplikasi Desain Industri seperti gambar dibawah ini.

Isi email yang akan menjadi Username pemohon, Password, dan konfirmasi Password.

Pilih jenis pemohon. Jika jenis pemohon = Konsultan KI, maka harus memilih Konsultan yang sudah terdaftar.

Isi data-data, isi captcha dengan benar dan beri tanda pada pernyataan. Klik tombol Proses. Sistem akan menampilkan seperti gambar dibawah ini.



Maka tampil halaman login dengan notifikasi 'Silahkan Cek Email Anda' gambar dibawah ini.



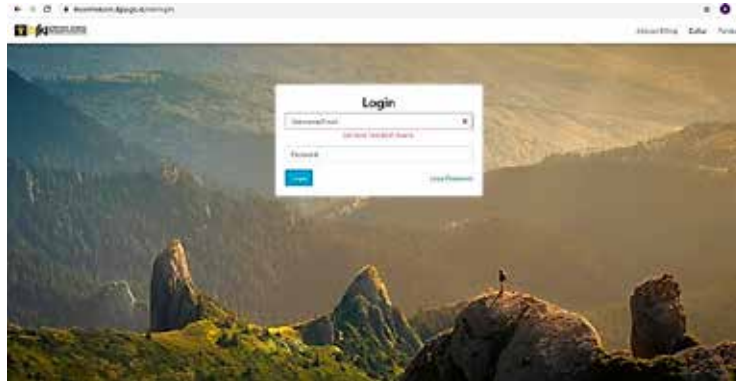
Kemudian pemohon akan mendapatkan verifikasi pada email yang telah di daftarkan. Email terkirim dari permohonan.desainindustri@dgip.go.id

Klik tombol Aktivasi Akun. Lalu tampil halaman login dengan notifikasi 'Verifikasi Username Anda Sukses'



1.2 Lupa Password

Klik Link Lupa Password



Maka sistem akan menampilkan halaman Lupa Password seperti gambar dibawah ini.

Masukkan email yang telah didaftar, klik tombol Proses. Sistem akan mereset Password baru ke alamat email

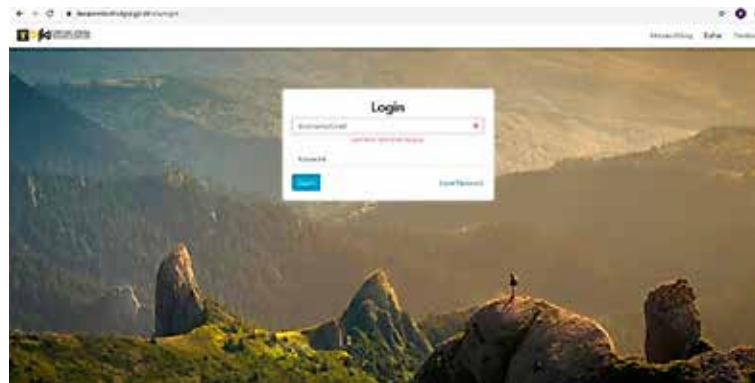


2. Permohonan

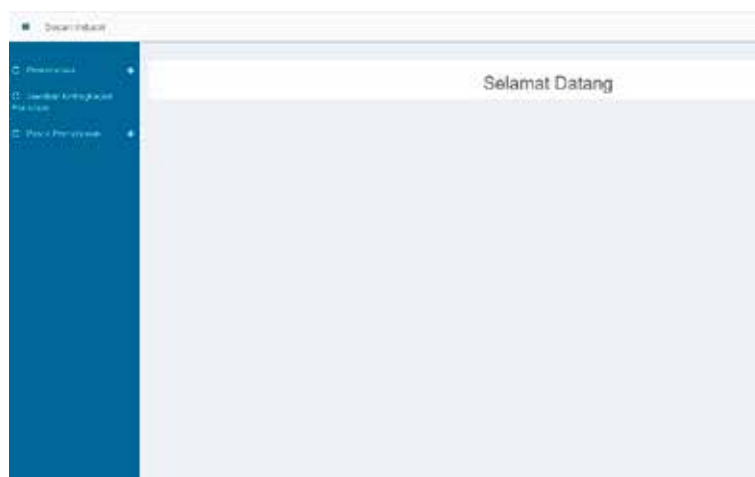
2.1 Login

Untuk dapat melakukan permohonan desain industri, pemohon dapat langsung mengunjungi website Paten. Setelah itu akan muncul halaman login berikut ini.

1. Masukkan Username
2. Masukkan Password
3. Klik tombol Login

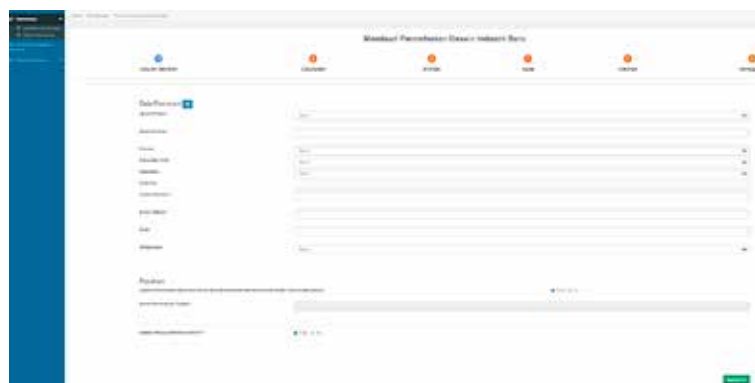


Setelah login, maka tampilan halaman berikut :



2.2 Buat Permohonan Baru

Setelah berhasil Login, akan muncul halaman Buat Permohonan Baru, atau jika ingin mengaksesnya dapat klik menu **Permohonan**



Pada halaman ini terdapat 6 form yang harus diisi sesuai urutan. Penjelasan langkah-langkahnya dibawah ini

2.2.1 Form Permohonan

Pada Form Permohonan ini dibagi menjadi beberapa form yang harus diisi. Penjelasan nya dibawah ini.

Masukkan Data Pemohon yang diperlukan

Jika ingin menambahkan pemohon, klik tombol +

Masukkan data Pecahan, data ini bersifat optional. Jika data pecahan maka silahkan klik ya, dan masukan nomor permohonan pecahan (Nomor induk)

Form berikut ini untuk menentukan apakah menggunakan Konsultan KI atau tidak. Dibawah ini adalah contoh Tidak menggunakan Konsultan KI

Pecahan
 Apakah Pemohon Desain Industri ini pernah/perubahan dari pemohonan Desain Industri sebelumnya? Tidak Ya

Nomor Pemohonan Pecahan

Apakah menggunakan konsultan KI? Tidak Ya

[Selanjutnya](#)

Jika menggunakan Konsultan KI, form yang muncul seperti ini

Apakah menggunakan konsultan KI? Tidak Ya

Nomor Konsultan KI *

Nama Konsultan Ri/Non Konsultan *

Alamat Surat Menyurat *

Nomor Telepon *

Email *

Warganegara *

[Selanjutnya](#)

Klik tombol Selanjutnya untuk lanjut ke tahap berikutnya

Data Pemohon

Jenis Pemohon *

Nama Pemohon *

Provinsi *

Kabupaten/Kota *

Kecamatan *

Kode Pos *

Alamat Pemohon *

Nomor Telepon *

Email *

Warganegara *

Pecahan
 Apakah Pemohon Desain Industri ini pernah/perubahan dari pemohonan Desain Industri sebelumnya? Tidak Ya

Nomor Pemohonan Pecahan

Apakah menggunakan konsultan KI? Tidak Ya

[Selanjutnya](#)

Popup konfirmasi akan ditampilkan, klik tombol Ya untuk melanjutkan

Konfirmasi

Apakah data yang Anda isi pada form Data Diri Pemohon sudah benar?
 Yakin ingin melanjutkan?

2.2.2 Form Data Desain

Masukkan **Jenis Permohonan** dan **Judul Desain Industri**

Masukkan **Kegunaan Desain** dan **Klaim**

Masukkan **Data Pendesain**

Klik tombol **Tambah** untuk menambahkan data

Jika **hendak menghapus data Pendesain**, pilih data pada daftar kemudian klik tombol **Hapus Pendesain** untuk menghapus data.

Klik tombol **Selanjutnya** untuk lanjut ke tahap berikutnya

Hapus Pendesain
Tambah Pendesain

Pencarian :

No	Nama Lengkap Pendesain	Kewarganegaraan
1	Kiki Toa	American Samoa
2	Cuma Toa Toa	Indonesia

Sebelumnya
Selanjutnya

Note: Urutan pada daftar Pendesain, akan berpengaruh terhadap porsi invensi yang dilakukan oleh inventor. Maka data paling awal adalah Pendesain yang memberikan kontribusi terbanyak

2.2.3 Form Prioritas

Pada Form Prioritas ini dibagi menjadi beberapa form yang harus diisi. Penjelasan nya dibawah ini.

Membuat Permohonan Desain Industri Baru

1 Data Diri Pemohon
 2 Cita Desain
 3 Prioritas
 4 Kelas
 5 Dokumen
 6 Pembayaran

Apakah Permohonan Desain Industri ini diajukan dengan hak prioritas Ya Tidak

Sebelumnya
Selanjutnya

1. Masukkan **data Prioritas**
2. Klik tombol **Selanjutnya** untuk lanjut ke tahap berikutnya

Apakah Permohonan Desain Industri ini diajukan dengan hak prioritas Ya Tidak

Negara *

Kode Negara

Tanggal Prioritas *

Nomor Prioritas *

Lanjut

No
 Kode
 Negara
 Tanggal Prioritas
 Nomor Prioritas

No data available in table

Sebelumnya
Selanjutnya

Jika **tidak menggunakan Hak Prioritas**, dapat langsung klik tombol **Selanjutnya**

Apakah Permohonan Desain Industri ini diajukan dengan hak prioritas Ya Tidak

Sebelumnya
Selanjutnya

2.2.4 Form Kelas

Pada Form Kelas dibawah ini terdapat 2 pilihan ya atau tidak. Penjelasan nya dibawah ini.



Masukkan **Data Kelas**

Klik tombol **Selanjutnya** untuk lanjut ke tahap berikutnya



Jika **tidak menggunakan Kelas** dapat langsung klik tombol **Selanjutnya**



2.2.5 Form Dokumen



Upload **Gambar Desain Industri**, dan Uraian Desain

Upload Gambar dari berbagai arah (opsional)

Masukkan Jumlah Gambar (opsional)

Klik **tombol +** untuk **menambahkan gambar lainnya** (opsional)

Upload **Tanda Tangan**

Gambar Desain Industri
 (Masing-masing ukuran file maksimal 100MB per-upload, Jenis file ya:

Gambar atau Foto Desain Industri	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Uralan Desain Industri *	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Perspektif	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Atas	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Bawah	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Depan	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Belakang	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Samping Kiri	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Tampak Samping Kanan	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Total Jumlah Gambar	<input type="text"/>
Gambar Lainnya	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen

Tanda Tangan

No file chosen

Upload dokumen-dokumen terkait desain industri sesuai kebutuhan

Dokumen Kelengkapan Permohonan Desain Industri
 (Masing-masing ukuran file maksimal 100MB per-upload. Jenis file yang dapat diupload : .jpeg, .jpg, .png, .bmp, .pdf)

Surat Kuasa	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
Surat Pernyataan Pengalihan Hak	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
Bukti Pemilikan Hak atas Desain	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
Surat Keterangan UMKM	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
Dokumen Prioritas	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
Dokumen Lainnya	<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen

2.2.6 Form Pembayaran

Pada Form Pembayaran ini dibagi menjadi beberapa form yang harus diisi. Penjelasannya dibawah ini.

Membuat Permohonan Desain Industri Baru

1 Data Diri Pemohon
2 Data Desain
3 Prioritas
4 Kelas
5 Dokumen
6 Pembayaran

Jumlah yang harus dibayar: Rp 250.000,00
 Permohonan Desain Industri:

Pembayaran Kode Billing:

Pada form ini, ditampilkan **Jumlah yang Harus Dibayar**

Lakukan **pembelian voucher** (klik **Link Pembelian Voucher** untuk menuju aplikasi **Simpaki**)

Jika sudah membeli dan melakukan pembayaran voucher, **masukkan Nomor Pembayaran** pada kolom yang tersedia

Klik tombol **Selanjutnya** untuk menyelesaikan transaksi

Jumlah yang harus dibayar: Rp 250.000,00
 Permohonan Desain Industri:

Pembayaran Kode Billing:

Kemudian akan muncul halaman **Konfirmasi Data** berikut ini

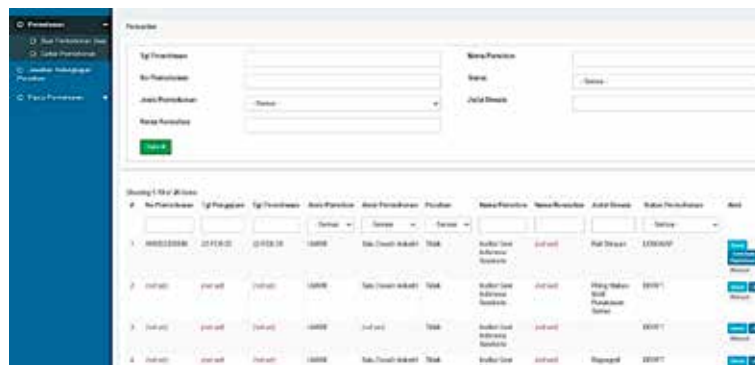
Pada bagian bawah halaman, klik tombol **Ajukan Permohonan**



2.3 Daftar Permohonan

Untuk melihat daftar permohonan yang telah masuk dapat diakses melalui menu **Permohonan > Daftar Permohonan**.

Pada halaman ini terdapat fitur pencarian permohonan dan daftar permohonan yang akan dibahas lebih lanjut.



Untuk melakukan pencarian permohonan dapat dilakukan dihalaman ini

Isi data pencarian pada *form* yang tersedia

Klik tombol **Submit**

Jika data ditemukan, hasil pencarian akan ditampilkan pada bagian bawah Halaman



Pada daftar permohonan, terdapat tombol **Detail**, **Edit**, dan **Cetak Bukti Permohonan**

#	No. Permohonan	Tgl Pengajuan	Tgl Peninjauan	Jenis Permohonan	Jenis Persewaan	Perayaan	Nama Persewaan	Tempo Persewaan	Judul Desain	Status Permohonan	Aksi
1	AS0000000000	22-11-2020	22-11-2020	USM001	Data Desain Industri	Teknik	Hubungi Kami	120 hari	Hubungi Kami	Draft	Detail Edit Cetak Bukti Permohonan
2				USM001	Data Desain Industri	Teknik	Hubungi Kami	120 hari	Hubungi Kami	Draft	Detail Edit Cetak Bukti Permohonan
3				USM001	Data Desain Industri	Teknik	Hubungi Kami	120 hari	Hubungi Kami	Draft	Detail Edit Cetak Bukti Permohonan
4				USM001	Data Desain Industri	Teknik	Hubungi Kami	120 hari	Hubungi Kami	Draft	Detail Edit Cetak Bukti Permohonan

Klik tombol **Detail** akan menampilkan halaman berikut ini

Detail Permohonan

1. Data Permohonan

Jenis Persewaan: USM001
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tanggal Pengajuan: 22-11-2020
 Tanggal Peninjauan: 22-11-2020
 Jenis Persewaan: USM001
 Jenis Persewaan: USM001
 Perayaan: Teknik
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tempo Persewaan: 120 hari
 Judul Desain: Hubungi Kami
 Status Permohonan: Draft

2. Data Desain

Judul Desain: Hubungi Kami
 Jenis Persewaan: USM001
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tanggal Pengajuan: 22-11-2020
 Tanggal Peninjauan: 22-11-2020
 Jenis Persewaan: USM001
 Jenis Persewaan: USM001
 Perayaan: Teknik
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tempo Persewaan: 120 hari
 Judul Desain: Hubungi Kami
 Status Permohonan: Draft

Tombol Edit hanya muncul apabila permohonan disimpan sebagai Draft atau belum diajukan. Untuk itu, halaman yang ditampilkan adalah halaman permohonan tetapi dengan data-data yang sudah terisi.

Formulir Permohonan Desain Industri Baru

Jenis Persewaan: USM001
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tanggal Pengajuan: 22-11-2020
 Tanggal Peninjauan: 22-11-2020
 Jenis Persewaan: USM001
 Jenis Persewaan: USM001
 Perayaan: Teknik
 Nama Persewaan: Hubungi Kami
 Tempo Persewaan: 120 hari
 Judul Desain: Hubungi Kami
 Status Permohonan: Draft

Tombol **Cetak Bukti Permohonan** akan menampilkan **Formulir Permohonan** yang dapat diunduh

FORMULIR PERMOHONAN PENDAFTARAN DESAIN INDUSTRI
APPLICATION FORM OF INDUSTRY DESIGN REGISTRATION OF INDONESIA

Data Permohonan		
Nomor Permohonan <i>Number of Application</i>	: 1234567890	Tanggal Penerimaan <i>Receipt Date</i>
		: 10-05-2018
Jenis Permohonan <i>Type of Application</i>	: Desain Industri	
Judul <i>Title</i>	: Desain Industri Desain Industri Desain Industri Desain Industri	

Pemohon (Applicant)		
Name <i>(Name)</i>	Alamat <i>(Address)</i>	Surel/Telp <i>(Email/Phone)</i>
Agusman	Jakarta	agusman@india.com 021-12345678

Pendesain (Designer)		
Name <i>(Name)</i>	Alamat <i>(Address)</i>	Surel/Telp <i>(Email/Phone)</i>
Desain Industri	Jakarta	desain@india.com

Data Prioritas (Priority Data)		
Negara <i>(Country)</i>	Nomor <i>(Number)</i>	Tanggal <i>(Date)</i>



**DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA R.I.**