

KOMISI BANDING MEREK
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA



PUTUSAN
KOMISI BANDING MEREK
NOMOR: 206/KBM/HKI/2025

Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa permohonan banding dari Pemohon Banding yaitu **Islestarr Holdings Limited.**, yang berkedudukan di 8 Surrey Street London WC2R 2ND, dalam hal ini domisili hukum di Kantor Kuasanya yaitu Fariz Syah Alam S.H., pada kantor **AFFA Intellectual Property Rights** yang beralamat Gedung Graha Pratama Lantai 15, Jl. MT. Haryono Kav. 15, Tebet, Kota Jakarta Selatan DKI Jakarta 12810;

Bahwa permohonan banding diajukan pada tanggal **10 Desember 2024** oleh Pemohon Banding sehubungan dengan adanya keputusan penolakan terhadap permintaan pendaftaran Merek “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” Nomor Agenda: **M0020231722362** oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, penolakan mana telah diberitahukan kepada Pemohon Banding oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dengan Surat Pemberitahuan Penolakan tertanggal **09 Agustus 2024**;

Majelis Komisi Banding Merek tersebut;

Setelah membaca dan menelaah surat surat yang berhubungan dengan permohonan banding tersebut;

Tentang Duduk Permasalahan

Mengutip Surat Pemberitahuan Penolakan Merek “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” Nomor Agenda: **M0020231722362** tertanggal **09 Agustus 2024**;

Bahwa dasar pokok dari penolakan dimaksud oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual didasarkan pada Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis dengan kualifikasi :



MEMPUNYAI PERSAMAAN PADA POKOKNYA DENGAN MEREK “**AIRBRUSH**”
NOMOR DAFTAR: IDM000683262 MILIK PIHAK LAIN YANG TERDAFTAR LEBIH
DAHULU UNTUK BARANG SEJENIS.


Membaca dan mencermati permohonan banding dari Pemohon Banding;

Bahwa Pemohon Banding keberatan terhadap penolakan permintaan pendaftaran merek tersebut berdasarkan alasan-alasan yang pada pokoknya sebagai berikut :

1. Bahwa Direktur Merek dan Indikasi Geografis mengirimkan surat penolakan atas permohonan pendaftaran merek “**AIRBRUSH FLAWLESS**” agenda No. **M0020231722362** (Daftar Internasional No. 1722362) hanya untuk sebagian jenis barang dan/atau jasa yaitu barang dan/atau jasa pada kelas 9 dan 42 yang telah kami terima pada tanggal 9 Agustus 2024;
2. Bahwa salah satu sumber yang biasa dijadikan petunjuk dibidang hukum untuk menilai apakah suatu merek mempunyai persamaan pada pokoknya dengan merek yang lain, dapat merujuk pada salah satu Yurisprudensi Mahkamah Agung Indonesia, yaitu:
 - Yurisprudensi Mahkamah Agung Indonesia No. 2451 K/Pdt/1987 tanggal 13 April 1991; “untuk memperbandingkan apakah suatu merek mempunyai persamaan pada pokoknya atau tidak dengan merek lain, merek yang diperbandingkan tersebut haruslah dilihat secara keseluruhan atau satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dilihat secara satu persatu”.
3. Bahwa Secara visual, merek Pemohon Banding “**AIRBRUSH FLAWLESS**” terdiri dari 2 (dua) unsur kata yaitu kata “**AIRBRUSH**” dan kata “**FLAWLESS**” yang seluruhnya ditulis menggunakan huruf kapital dan memiliki 16 (enam belas) unsur huruf. Berdasarkan hal tersebut, merek Pemohon Banding harus dilihat secara keseluruhan tanpa penambahan pada unsurnya. Sedangkan merek pembanding “

AirBrush

” terdiri dari 2 (dua) unsur kata yaitu unsur kata “**Air**” dan “**Brush**” yang ditulis menyatu dan menggunakan gabungan huruf kapital pada huruf “A” dan “B” dan huruf cetak yang seluruhnya memiliki 8 (delapan) unsur huruf. Berdasarkan hal tersebut, merek pembanding harus dilihat secara keseluruhan tanpa pengurangan pada unsurnya

- 
4. Bahwa Secara fonetik, merek Pemohon Banding “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” akan dibaca sebagai EIR-BRAS-FLAW-LES. Merek klien kami terdiri dari 2 (dua) unsur kata yang seluruhnya dibaca dalam 4 (empat) penggal kata. Sedangkan,

AirBrush

merek pembanding “ ” akan dibaca sebagai EIR-BRAS. Merek pembanding terdiri dari 1 (satu) unsur kata yang dibaca seluruhnya dalam 2 (dua) penggal kata.

5. Bahwa Secara konseptual merek Pemohon Banding dan merek pembanding hanya merupakan suatu penamaan sehingga keduanya tidak dapat dianggap memiliki persamaan pada pokoknya.

Tentang Pertimbangan Hukum

Menimbang bahwa Surat Pemberitahuan Penolakan permintaan Pendaftaran Merek “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” Nomor Agenda: **M0020231722362** tertanggal **09 Agustus 2024** telah diterima oleh Pemohon Banding dan Pemohon Banding telah mengajukan surat permintaan banding pada tanggal **10 Desember 2024**.

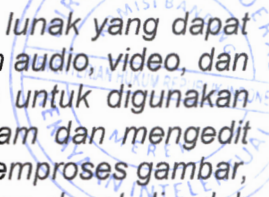
Menimbang bahwa berhubung jangka waktu antara penerimaan surat pemberitahuan penolakan pendaftaran merek dimaksud dengan jangka waktu diajukan permohonan banding belum melewati batas waktu yang telah ditentukan dalam Pasal 29 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis dan Pasal 12 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 90 Tahun 2019 tentang Tata Cara Permohonan, Pemeriksaan, dan Penyelesaian Banding pada Komisi Banding Merek, yaitu : “Permohonan Banding harus diajukan paling lama 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak tanggal pengiriman surat pemberitahuan penolakan permohonan pendaftaran merek”, maka pengajuan permohonan banding ini dapat diterima.

Menimbang bahwa tugas Majelis Komisi Banding Merek adalah memeriksa dan memutus Permohonan Banding terhadap Penolakan Permohonan Pendaftaran Merek berdasarkan alasan yang bersifat substantif sebagaimana dimaksud pada Pasal 20 atau Pasal 21 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, apakah alasan penolakan permohonan pendaftaran merek dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual berdasar hukum atau tidak, oleh karenanya yang akan dibahas adalah alasan hukum dari penolakan itu sendiri;

Menimbang bahwa terhadap alasan-alasan serta keberatan-keberatan Pemohon Banding terhadap penolakan atas permintaan pendaftaran merek tersebut, Majelis Komisi Banding Merek yang bersidang untuk itu, mempertimbangkan sebagai berikut :

Menimbang bahwa Pemohon Banding telah mengajukan permintaan pendaftaran Merek “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” Nomor Agenda: **M0020231722362** tanggal **06 April 2023** untuk melindungi jenis barang yang termasuk dalam yaitu:

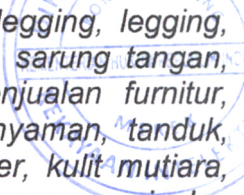
Kelas 9 : *”perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk pemesanan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk berinteraksi dengan aplikasi seluler untuk mendapatkan informasi tentang wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk pemasaran dan otentikasi wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; kacamata hitam; kotak untuk kacamata hitam dan kacamata; kacamata; kacamata; rantai kacamata hitam dan tali.; media yang direkam dan diunduh, perangkat lunak komputer, media penyimpanan dan perekaman digital atau analog kosong; perangkat lunak aplikasi komputer untuk layanan game realitas virtual; barang virtual yang dapat diunduh untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat, mengedit, mengunggah, mengunduh, mengakses, melihat, memposting, menampilkan, memberi tag, blogging, streaming, menautkan, membuat anotasi, menunjukkan sentimen tentang, mengomentari, berinteraksi dengan, menyematkan, dan membagikan atau menyediakan media elektronik, gambar , video, audio, konten audio-visual, data, dan informasi melalui internet dan jaringan komunikasi; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk terlibat dalam jejaring sosial dan berinteraksi dengan komunitas online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengaktifkan transmisi gambar, audio,*



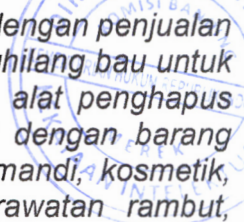
konten dan data audio visual dan video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memodifikasi foto, gambar dan konten audio, video, dan audio-visual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan dalam mengambil dan mengedit foto serta merekam dan mengedit video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memproses gambar, grafik, audio, video, dan teks; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pengenalan gerakan, pelacakan objek, kontrol gerakan, dan visualisasi konten; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan akses ke lingkungan virtual online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak augmented reality yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas campuran yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas virtual untuk hiburan interaktif dan permainan realitas virtual; perangkat lunak augmented reality untuk hiburan interaktif dan game augmented reality;; perangkat lunak yang dapat diunduh dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menavigasi lingkungan realitas virtual dan augmented reality; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual dan visualisasi, manipulasi, dan pencelupan realitas tertambah; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang berkaitan dengan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, tata rias, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang menampilkan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan, dan aksesori untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan, dan aksesori; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengakses dan mengalirkan konten hiburan multimedia; media digital yang dapat diunduh diautentikasi oleh token digital dan token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna melihat, memasarkan, membeli, menjual, atau menukar token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT) atau barang digital; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency

elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak hiburan, yaitu, perangkat lunak yang digunakan untuk menyediakan akses multi-pemain ke lingkungan permainan daring; perangkat lunak permainan yang dapat diunduh; perangkat lunak permainan video; perangkat lunak permainan realitas virtual; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam memainkan permainan video interaktif; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menelusuri dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; perangkat lunak grafik yang dapat diunduh”

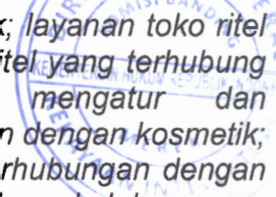
- Kelas 28 : *Game, mainan, dan mainan; peralatan video game; konsol permainan video; unit genggam untuk bermain video game*
- Kelas 35 : *layanan toko ritel terkait dengan barang virtual, yaitu, wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut, sediaan pewarna rambut, alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, dan tas; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan minuman ringan, minuman berenergi, anggur, es teh, minuman beralkohol, minuman berkarbonasi, ekstrak buah, ginger ale, grape must, must, minuman buah yang terbuat dari konsentrat, cordials, air malt, air seltzer, soda air, air tonik, jus sayuran, esens yang digunakan dalam pembuatan minuman keras, air jelai, labu buah, sarsaparila, minuman beralkohol (kecuali bir); layanan toko ritel online yang berkaitan dengan barang virtual online; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan bahan plastik untuk kemasan, jenis printer, blok cetak, tinta, buklet, buku, kalender, kartu, tempat dokumen, alas gambar, pulpen gambar, set gambar, amplop, selebaran, map, kartu ucapan, majalah, surat kabar, pamflet, pensil, pena, majalah, kartu pos, poster, barang cetakan, publikasi cetak, buku tempel, alat tulis, bahan ajar (kecuali peralatan); layanan ritel terkait dengan penjualan daging, ikan, unggas dan hewan buruan, ekstrak daging, buah dan sayuran yang diawetkan, dibekukan, dikeringkan dan dimasak, jeli, selai, kolak, telur, susu dan produk susu, minyak dan lemak yang dapat dimakan, kopi, teh, kakao dan kopi buatan, beras, tapioka dan sagu, tepung dan olahan dari sereal, roti, kue kering dan gula-gula, es, gula, madu, gula tetes, ragi, baking-powder, garam, mustard, cuka, saos (bumbu), rempah-rempah, es; layanan ritel terkait*



dengan penjualan pakaian rajut, penghangat kaki, legging, legging, kostum topeng, sarung tangan, ikat pinggang uang, sarung tangan, dasi; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan furnitur, cermin, bingkai foto, kayu, gabus, buluh, rotan, anyaman, tanduk, tulang, gading, tulang ikan paus, kulit kerang, amber, kulit mutiara, meerschaum; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan kertas, karton, barang cetakan, bahan penjilid buku, foto, alat tulis, perekat untuk keperluan alat tulis atau rumah tangga, bahan seniman, kuas cat, mesin tik dan kebutuhan kantor (kecuali furnitur), bahan pengajaran dan pengajaran (kecuali peralatan); jasa retail yang berhubungan dengan penjualan manicure set, manicure set, elektrik, nail buffer, elektrik atau non elektrik, gunting kuku, elektrik atau non elektrik, kikir kuku, kikir kuku, elektrik, pedicure set; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan wewangian, minyak atsiri, kosmetik, losion rambut, pasta gigi, perlengkapan kosmetik, kosmetik, eau de cologne, kosmetik alis, pensil alis, bulu mata palsu, kuku palsu, lipgloss, lipstik, tata rias, riasan -bedak, sediaan make-up, preparat penghapus make-up, maskara, cat kuku, cat kuku, wewangian, parfum; layanan mail order retail yang berkaitan dengan kosmetik; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan peralatan dan wadah rumah tangga atau dapur, sisir dan spons, sikat (kecuali kuas cat), bahan pembuat sikat, barang untuk keperluan kebersihan, wol baja, kaca yang belum dikerjakan atau setengah dikerjakan (kecuali kaca yang digunakan dalam bangunan) , gelas, porselen dan tembikar, cermin, spons abrasif untuk menggosok kulit, dispenser aerosol, bukan untuk keperluan medis; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan pakaian, alas kaki, penutup kepala, celemek, celana bayi, bandana, jubah mandi, sandal mandi, laci mandi, pakaian renang, celana renang, ikat pinggang, baret, korset, sepatu bot, beha, celana untuk dipakai, kamisol , topi, mantel, gaun, gaun rias, penutup telinga, penutup kaki, tidak dipanaskan dengan listrik, sepatu karet, garter, sarung tangan, topi, ikat kepala, kaus kaki, sol dalam, jaket, kaus, gaun jumper, jumper; layanan toko ritel online yang menampilkan konten realitas virtual dan media digital yaitu, musik pra-rekaman, video, gambar, teks, karya audiovisual, dan perangkat lunak permainan realitas virtual dan augmented.; layanan toko ritel online yang menampilkan perangkat keras dan perangkat lunak realitas virtual dan augmented reality; menyediakan pasar online untuk non-fungible tokens (NFTs); layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan tembakau, barang-barang perokok, korek api; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan biji-bijian dan produk pertanian, hortikultura dan kehutanan, hewan hidup, buah-buahan dan sayuran segar, biji-bijian, tumbuhan dan bunga alami, bahan makanan untuk hewan; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan tali, tali, jaring, tenda, awning, terpal, layar, karung dan tas, bahan bantalan dan isian (kecuali karet atau plastik), bahan tekstil berserat mentah, benang dan benang, untuk



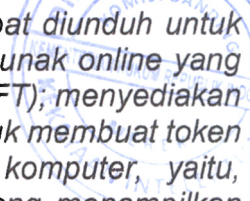
keperluan tekstil; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan sikat, tempat sisir, sisir, peralatan kosmetik, alat penghilang bau untuk penggunaan pribadi, sikat alis, rambut untuk sikat, alat penghapus riasan, sikat kuku; layanan toko ritel online terkait dengan barang dagangan virtual, yaitu, wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut, sediaan pewarna rambut, alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, dan tas; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan perkakas dan peralatan tangan (dioperasikan dengan tangan), peralatan makan, lengan samping, pisau cukur, penjepit pengeriting, peralatan pencabutan rambut, pemoles kuku listrik dan non-listrik, listrik atau non-listrik, setrika datar, gunting rambut untuk penggunaan pribadi, alat tangan listrik dan non-listrik untuk pengeritingan rambut, pinset pencabut rambut; layanan ritel terkait dengan penjualan mekanisme untuk peralatan yang dioperasikan dengan koin, mesin kasir, mesin hitung, peralatan pengolah data, komputer, perangkat lunak komputer, peralatan pemadam kebakaran, kacamata hitam, kacamata, logam mulia dan paduannya, perhiasan, batu mulia, horologi dan instrumen kronometrik; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan, preparat pemutih dan bahan lain untuk penggunaan binatu, preparat pembersih, pemoles, penggosok dan abrasif, sabun; layanan katalog pesanan pos sehubungan dengan kosmetik; penyediaan layanan konsultasi bisnis, informasi dan konsultasi yang berkaitan dengan kosmetik; menyediakan pasar online untuk pembeli dan penjual barang digital yang diautentikasi dengan non-fungible tokens (NFTs); manajemen bisnis, organisasi dan administrasi; iklan; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan malt, bir, air mineral dan air soda dan minuman non-alkohol lainnya, minuman buah dan jus buah, sirup dan sediaan lain untuk membuat minuman; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan seragam, kerudung, rompi, rompi, pakaian tahan air, sepatu kayu, gelang; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan tekstil dan seprai, selimut, seprei, sprej, sarung bantal, gordena tekstil, handuk, kain flanel, selimut, taplak meja, bed cover, taplak meja; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan pembakar parfum, penyemprot parfum, vaporizer parfum, bedak padat, puff bedak, tempat sikat cukur, sikat cukur, kotak sabun, dispenser sabun, tempat sabun, mangkuk sup, tempat spons, singkatan sikat cukur, sikat gigi, sikat gigi, listrik; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan kulit dan imitasi kulit, kulit binatang, kulit, koper dan tas bepergian, payung dan payung matahari, tongkat jalan, cambuk, baju zirah dan pelana, ransel, tas pantai, kotak dari kulit atau papan kulit, tas kerja, tongkat, kotak dari kulit atau papan kulit, kerah untuk binatang; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan peralatan untuk merekam, mengirim atau mereproduksi suara atau gambar, pembawa data magnetik, cakram perekam, cakram padat, DVD dan media perekam digital



lainnya; mengatur pameran perdagangan kosmetik; layanan toko ritel online yang berkaitan dengan kosmetik; layanan ritel yang terhubung dengan penjualan kosmetik; melakukan, mengatur dan menyelenggarakan pameran dagang yang berkaitan dengan kosmetik; iklan dan promosi kosmetik; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan pakaian luar, overall, mantel, celana, parka, rok dalam, gaun pinafore, ponco, pullover, piyama, sandal, sari, sarung, syal, syal, kemeja, sepatu, kemeja lengan pendek, penutup bahu, topi mandi, kaus dalam, rok, masker tidur, sandal, baju luar, kaus kaki, kaus olahraga, sepatu olahraga, kaus kaki panjang, jaket barang, jas, pelindung sinar matahari, bretel, sweter, pakaian renang, t-shirt, celana ketat, topi atas, celana panjang, turban, pakaian dalam, celana dalam, pakaian dalam; layanan ritel yang terhubung dengan penjualan peralatan dan instrumen ilmiah, bahari, survei, fotografi, sinematografi, optik, penimbangan, pengukuran, pensinyalan, pemeriksaan (pengawasan), penyelamatan dan pengajaran, peralatan dan instrumen untuk melakukan, beralih, mengubah, mengumpulkan, mengatur atau mengendalikan listrik; layanan ritel yang berhubungan dengan penjualan tas garmen untuk bepergian, tas tangan, kotak topi dari kulit, tas ransel, kulit imitasi, kotak kunci, timah kulit, kalung kulit, moleskin, dompet saku, dompet, ransel, tas sekolah, tas sekolah, tas belanja, tas bepergian, koper bepergian, koper, tas rias, tidak pas, tas belanja beroda; layanan eceran yang berhubungan dengan penjualan renda dan sulaman, pita dan jalinan, kancing, kait dan mata, pin dan jarum, bunga artifisial, karpet, permadani, tikar dan anyaman, linoleum dan bahan lain untuk menutupi lantai yang ada, hiasan dinding (non-tekstil), permainan dan mainan, barang senam dan olahraga, dekorasi untuk pohon Natal”;

Kelas 42

“Desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; pembuatan dan/atau hosting situs web interaktif sehubungan dengan layanan game realitas virtual; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay dan skin digital untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk mengelola transaksi pembayaran mata uang digital dan virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik;



menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menyelenggarakan lingkungan virtual 3D on-line yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna dan menyelenggarakan lingkungan virtual 3D online yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna yang dapat diakses melalui komunikasi jaringan; desain dan pengembangan multimedia dan perangkat lunak lingkungan virtual tiga dimensi; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk menjelajahi dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; penyediaan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk transmisi dan tampilan konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; layanan pemrograman komputer; layanan desain dan pengembangan perangkat lunak; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi produk animasi digital dan non-animasi untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; pengembangan perangkat lunak game online”

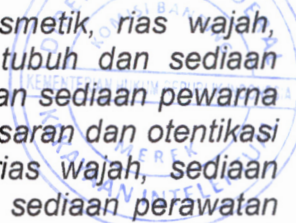
Menimbang bahwa permintaan pendaftaran tersebut di atas telah ditolak sebagian oleh Kantor Merek karena mempunyai persamaan pada pokoknya dengan “

AirBrush

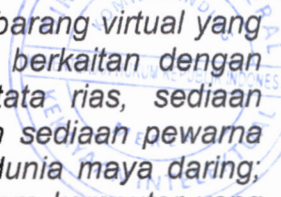
” daftar nomor IDM000683262 milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk barang sejenis;

Menimbang bahwa jenis barang yang ditolak adalah:

Kelas 9 : *”perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk pemesanan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk berinteraksi dengan aplikasi seluler untuk mendapatkan informasi*



tentang wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk pemasaran dan otentikasi wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; kacamata hitam; kotak untuk kacamata hitam dan kacamata; kacamata; kacamata; rantai kacamata hitam dan tali.; media yang direkam dan diunduh, perangkat lunak komputer, media penyimpanan dan perekaman digital atau analog kosong; perangkat lunak aplikasi komputer untuk layanan game realitas virtual; barang virtual yang dapat diunduh untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat, mengedit, mengunggah, mengunduh, mengakses, melihat, memposting, menampilkan, memberi tag, blogging, streaming, menautkan, membuat anotasi, menunjukkan sentimen tentang, mengomentari, berinteraksi dengan, menyematkan, dan membagikan atau menyediakan media elektronik, gambar, video, audio, konten audio-visual, data, dan informasi melalui internet dan jaringan komunikasi; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk terlibat dalam jejaring sosial dan berinteraksi dengan komunitas online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengaktifkan transmisi gambar, audio, konten dan data audio visual dan video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memodifikasi foto, gambar dan konten audio, video, dan audio-visual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan dalam mengambil dan mengedit foto serta merekam dan mengedit video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memproses gambar, grafik, audio, video, dan teks; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pengenalan gerakan, pelacakan objek, kontrol gerakan, dan visualisasi konten; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan akses ke lingkungan virtual online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak augmented reality yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas campuran yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas virtual untuk hiburan interaktif dan permainan realitas virtual; perangkat lunak augmented reality untuk hiburan interaktif dan game augmented reality;; perangkat lunak yang dapat diunduh dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menavigasi lingkungan realitas virtual dan augmented reality; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual dan visualisasi,



manipulasi, dan pencelupan realitas ditambah; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang berkaitan dengan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, tata rias, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang menampilkan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan, dan aksesori untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan, dan aksesori; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengakses dan mengalirkan konten hiburan multimedia; media digital yang dapat diunduh diautentikasi oleh token digital dan token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna melihat, memasarkan, membeli, menjual, atau menukar token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT) atau barang digital; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak hiburan, yaitu, perangkat lunak yang digunakan untuk menyediakan akses multi-pemain ke lingkungan permainan daring; perangkat lunak permainan yang dapat diunduh; perangkat lunak permainan video; perangkat lunak permainan realitas virtual; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam memainkan permainan video interaktif; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menelusuri dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; perangkat lunak grafik yang dapat diunduh”

Kelas 42

“Desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; pembuatan dan/atau hosting situs web interaktif sehubungan dengan layanan game realitas virtual; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay dan skin digital untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk mengelola transaksi pembayaran mata uang digital dan virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menyelenggarakan lingkungan virtual 3D on-line yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna dan menyelenggarakan lingkungan virtual 3D online yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna yang dapat diakses melalui komunikasi jaringan; desain dan pengembangan multimedia dan perangkat lunak lingkungan virtual tiga dimensi; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk menjelajahi dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; penyediaan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk transmisi dan tampilan konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; layanan pemrograman komputer; layanan desain dan pengembangan perangkat lunak; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi produk animasi digital dan non-animasi untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; pengembangan perangkat lunak game online”

Menimbang bahwa pemohon banding tidak sependapat dengan keputusan Kantor Merek perihal penolakan sebagian pendaftaran merek “



AirBrush

AIRBRUSH FLAWLESS ” karena merek pbanding “ yang menjadi dasar penolakan merek pemohon tidak memiliki persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek pemohon banding, sehingga penolakan tersebut tidak memenuhi pasal 21 ayat (1) huruf a undang-undang nomor 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

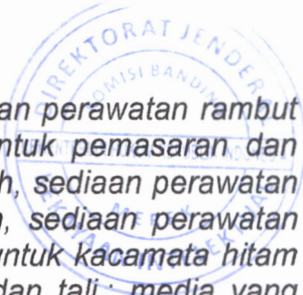
Menimbang bahwa dalam hubungan ini perlu ditinjau mengenai ketentuan dari Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis yang menyatakan bahwa Permohonan ditolak jika Merek tersebut mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek terdaftar milik pihak lain atau dimohonkan lebih dahulu oleh pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis;

Menimbang bahwa dalam menentukan kriteria barang atau jasa sejenis disesuaikan pengertian sehari-hari (*normal spraak gebruik*) oleh khalayak ramai mengenai barang atau jasa sejenis, karena barang-barang atau jasa tersebut adalah untuk khalayak ramai, dan kriteria tersebut ditentukan apabila barang atau jasa tersebut mempunyai persamaan dalam asal (*herkost*), cara pembuatan, sifat (*aard*) atau tujuan dari pemakaian atau penggunaan barang atau jasa tersebut;

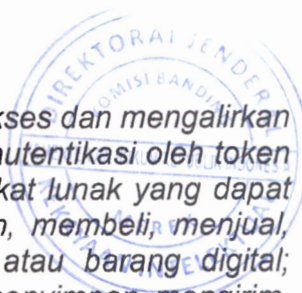
AirBrush

Menimbang bahwa Merek “ ” Nomor Daftar: IDM000683262 adalah untuk melindungi jenis barang dalam kelas 9 yaitu berupa : “*Aplikasi perangkat lunak komputer, dapat diunduh; Perangkat lunak permainan komputer; Komputer tablet; Publikasi elektronik, dapat diunduh; Program komputer, terekam; Bandrol elektronik untuk barang-barang; Jam; Pesawat televisi; Kamera [fotografi]; Tongkat selfie [Monopods genggam]; Kartun animasi; Alat pemutar media yang dapat dibawa; Kamera perekam; Perangkat pendengar yang diletakkan dikepala; tangan pintar [smartwatches]; Papan pengumuman elektronik; Smartphones; Pelacak aktifitas yang dapat di paka*”.

Menimbang bahwa dalam kenyataan antara jenis barang berupa: ” *perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk pemesanan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk berinteraksi dengan aplikasi seluler untuk mendapatkan informasi tentang wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit,*



sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; tag komunikasi jarak dekat untuk pemasaran dan otentikasi wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan tubuh dan sediaan perawatan wajah, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; kacamata hitam; kotak untuk kacamata hitam dan kacamata; kacamata; kacamata; rantai kacamata hitam dan tali.; media yang direkam dan diunduh, perangkat lunak komputer, media penyimpanan dan perekaman digital atau analog kosong; perangkat lunak aplikasi komputer untuk layanan game realitas virtual; barang virtual yang dapat diunduh untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat, mengedit, mengunggah, mengunduh, mengakses, melihat, memposting, menampilkan, memberi tag, blogging, streaming, menautkan, membuat anotasi, menunjukkan sentimen tentang, mengomentari, berinteraksi dengan, menyematkan, dan membagikan atau menyediakan media elektronik, gambar, video, audio, konten audio-visual, data, dan informasi melalui internet dan jaringan komunikasi; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk terlibat dalam jejaring sosial dan berinteraksi dengan komunitas online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengaktifkan transmisi gambar, audio, konten dan data audio visual dan video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memodifikasi foto, gambar dan konten audio, video, dan audio-visual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan dalam mengambil dan mengedit foto serta merekam dan mengedit video; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memproses gambar, grafik, audio, video, dan teks; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pengenalan gerakan, pelacakan objek, kontrol gerakan, dan visualisasi konten; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan akses ke lingkungan virtual online; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay digital dan skin untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; perangkat lunak augmented reality yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas campuran yang dapat diunduh; perangkat lunak realitas virtual untuk hiburan interaktif dan permainan realitas virtual; perangkat lunak augmented reality untuk hiburan interaktif dan game augmented reality;; perangkat lunak yang dapat diunduh dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menavigasi lingkungan realitas virtual dan augmented reality; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual dan visualisasi, manipulasi, dan pencelupan realitas tertambah; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang berkaitan dengan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, tata rias, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; barang virtual yang dapat diunduh, yaitu, program komputer yang menampilkan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan, dan aksesoris untuk digunakan secara daring dan di dunia maya daring; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan wewangian, perlengkapan mandi, kosmetik, rias wajah, sediaan perawatan kulit, sediaan perawatan rambut dan sediaan pewarna rambut; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memesan alas kaki, pakaian, penutup kepala, kacamata, tas, tas olahraga, ransel, peralatan olahraga, seni, mainan,



dan aksesoris; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk mengakses dan mengalirkan konten hiburan multimedia; media digital yang dapat diunduh diautentikasi oleh token digital dan token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna melihat, memasarkan, membeli, menjual, atau menukar token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT) atau barang digital; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); perangkat lunak yang dapat diunduh untuk permainan interaktif untuk digunakan melalui jaringan komputer global dan melalui berbagai jaringan nirkabel dan perangkat elektronik; perangkat lunak hiburan, yaitu, perangkat lunak yang digunakan untuk menyediakan akses multi-pemain ke lingkungan permainan daring; perangkat lunak permainan yang dapat diunduh; perangkat lunak permainan video; perangkat lunak permainan realitas virtual; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam memainkan permainan video interaktif; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk menelusuri dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; perangkat lunak grafik yang dapat diunduh” di kelas 9 dan jenis barang berupa: ”*Desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; pembuatan dan/atau hosting situs web interaktif sehubungan dengan layanan game realitas virtual; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay dan skin digital untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk mengelola transaksi pembayaran mata uang digital dan virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menyelenggarakan lingkungan virtual 3D on-line yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna dan menyelenggarakan lingkungan virtual 3D online yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna yang dapat diakses melalui komunikasi jaringan; desain dan pengembangan multimedia dan perangkat lunak lingkungan virtual tiga*

dimensi; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk menjelajahi dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; penyediaan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk transmisi dan tampilan konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; layanan pemrograman komputer; layanan desain dan pengembangan perangkat lunak; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi produk animasi digital dan non-animasi untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; pengembangan perangkat lunak game online” di kelas 42 yang terdapat dalam Merek “

AIRBRUSH FLAWLESS ” Nomor Agenda: **M0020231722362** milik Pemohon Banding bila dibandingkan dengan jenis barang berupa : “Aplikasi perangkat lunak komputer, dapat diunduh; Perangkat lunak permainan komputer; Komputer tablet; Publikasi elektronik, dapat diunduh; Program komputer, terekam; Bandrol elektronik untuk barang-barang; Jam; Pesawat televisi; Kamera [fotografi]; Tongkat selfie [Monopods genggam]; Kartun animasi; Alat pemutar media yang dapat dibawa; Kamera perekam; Perangkat pendengar yang diletakkan dikepala; tangan pintar [smartwatches]; Papan pengumuman elektronik; Smartphones; Pelacak aktifitas yang

AirBrush

dapat di pakai; “yang dilindungi dalam Merek “ ” Nomor Daftar : IDM000683262 masih terdapat yang tidak mempunyai persamaan dalam sifat, tujuan, dan penggunaannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa antara jenis barang yang dimohonkan pendaftarannya dalam merek Pemohon Banding dengan merek yang dijadikan dasar penolakan tersebut terdapat jasa yang tidak sejenis dan dapat dikategorikan memiliki persamaan pada pokoknya untuk sebagian jenis jasanya;

Menimbang bahwa jenis jasa yang tidak sejenis adalah : Desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; pembuatan dan/atau hosting situs web interaktif sehubungan dengan layanan game realitas virtual; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay dan skin digital untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk mengelola transaksi pembayaran mata uang digital dan virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat

dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menyelenggarakan lingkungan virtual 3D on-line yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna dan menyelenggarakan lingkungan virtual 3D online yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna yang dapat diakses melalui komunikasi jaringan; desain dan pengembangan multimedia dan perangkat lunak lingkungan virtual tiga dimensi; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk menjelajahi dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; penyediaan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk transmisi dan tampilan konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; layanan pemrograman komputer; layanan desain dan pengembangan perangkat lunak; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi produk animasi digital dan non-animasi untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; pengembangan perangkat lunak game online yang masuk dalam **kelas 42**

Menimbang bahwa permintaan pendaftaran Merek “**AIRBRUSH FLAWLESS**” Nomor Agenda: **M0020231722362** diajukan oleh **Islestarr Holdings Limited.**, yang berkedudukan di 8 Surrey Street London WC2R 2ND.

Menimbang bahwa merek yang menjadi dasar penolakan adalah Merek “

AirBrush

” Nomor daftar IDM000683262 atas nama **MEITU (CHINA) LIMITED** yang berkedudukan di: Unit 806, Tower 2, 8/F Cheung Sha Wan Plaza 833 Cheung Sha Wan Road, Kowloon, Hong Kong, China.

Menimbang bahwa kedua merek tersebut dimiliki oleh pihak – pihak yang berbeda dan tidak saling berhubungan satu sama lainnya, maka dapat disimpulkan pihak - pihak pemilik merek itu bukanlah pihak yang sama;

Menimbang bahwa antara “**AIRBRUSH FLAWLESS**” Nomor Agenda :

AirBrush

M0020231722362 atas nama Pemohon Banding dengan “ ” Nomor Daftar: IDM000683262 mempunyai sebagian persamaan jenis jasa, dan para pihak merek tersebut berlainan, maka hal ini relevan untuk mempertimbangkan tidak adanya persamaan pada pokoknya antara kedua merek dimaksud;

Menimbang bahwa penjelasan dari ketentuan Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-undang Nomor 20 tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis, yang dimaksud dengan "persamaan pada pokoknya" adalah kemiripan yang disebabkan oleh adanya

unsur yang dominan antara Merek yang satu dengan Merek yang lain sehingga menimbulkan kesan adanya persamaan, baik mengenai bentuk, cara penempatan, cara penulisan atau kombinasi antara unsur, maupun persamaan bunyi ucapan, yang terdapat dalam Merek tersebut.

Menimbang bahwa untuk memperbandingkan suatu merek mempunyai persamaan pada pokoknya atau tidak, merek yang diperbandingkan tersebut haruslah dilihat secara keseluruhan atau satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dilihat secara satu persatu, namun demikian apabila dalam memperbandingkan kedua merek tersebut ada unsur atau elemen merek yang dominan dan essensial, maka unsur atau elemen merek yang dominan atau essensial itulah yang menjadi dasar perbandingan untuk dipertimbangkan;

Menimbang etiket yang diperbandingkan adalah :

Etiket merek

Merek Pemohon Banding	Merek Pembanding
<p>AIRBRUSH FLAWLESS Nomor Agenda M0020231722362</p>	<p>AirBrush Nomor Daftar IDM000683262</p>

Menimbang bahwa dalam hal bunyi ucapan antara merek pemohon banding “**AIRBRUSH FLAWLESS**” Nomor Agenda: **M0020231722362** dengan

AirBrush

merek pembanding “ ” Nomor Daftar: **IDM000683262** mempunyai bunyi ucapan yang sama, hal mana kata **AIRBRUSH** dalam hal ini sangat dominan.

Menimbang bahwa secara visual, merek “**AIRBRUSH FLAWLESS**”

AirBrush

dengan merek “ ” memiliki tampilan yang sama, dimana kedua merek mempunyai bentuk dan susunan huruf biasa, sehingga kesan yang tercipta dari tiap-tiap merek sama dan dapat saling mempengaruhi satu sama lain;

Menimbang bahwa adanya persamaan yang dapat membuat masyarakat terkecoh akan asal usul barang apabila merek “ **AIRBRUSH FLAWLESS** ” Nomor agenda **M0020231722362** berdampingan dengan merek pembeding “

AirBrush

” daftar nomor IDM000683262.

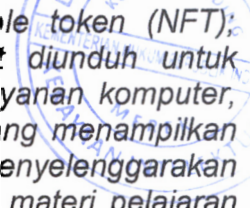
Menimbang bahwa berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa dan memutus permohonan banding berkesimpulan bahwa permohonan banding tersebut dapat dikabulkan untuk sebagian jenis jasa yang dimintakan permohonan bandingnya;

Menimbang bahwa berhubung Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa Permohonan Banding ini telah menyatakan mengabulkan sebagian permohonan banding dari Pemohon Banding;

Demi rasa keadilan dan mengingat ketentuan perundang-undangan yang berlaku, Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa permohonan banding ini :

MEMUTUSKAN

1. Mengabulkan permohonan banding dari Pemohon Banding untuk didaftar sebagian jenis jasanya yang dimohonkan dalam kelas 42 berupa : *Desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; pembuatan dan/atau hosting situs web interaktif sehubungan dengan layanan game realitas virtual; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi desain dan karakter animasi digital dan non-animasi, avatar, overlay dan skin digital untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk memperdagangkan, menyimpan, mengirim, menerima, menerima, dan mentransmisikan mata uang digital dan virtual secara elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk mengelola transaksi pembayaran mata uang digital dan virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk menyediakan layanan pertukaran cryptocurrency elektronik; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai cryptocurrency dan dompet mata uang virtual; hosting perangkat lunak berbasis cloud untuk digunakan sebagai dompet seluler dan elektronik; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pemrosesan pembayaran; menyediakan perangkat lunak*



online yang tidak dapat diunduh untuk tiket non-fungible token (NFT); menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk membuat token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menyelenggarakan lingkungan virtual 3D on-line yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna dan menyelenggarakan lingkungan virtual 3D online yang menampilkan berbagai materi pelajaran yang ditentukan pengguna yang dapat diakses melalui komunikasi jaringan; desain dan pengembangan multimedia dan perangkat lunak lingkungan virtual tiga dimensi; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk menjelajahi dan mengakses konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; penyediaan penggunaan sementara perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk transmisi dan tampilan konten digital, perangkat lunak komputer, dan permainan komputer; layanan pemrograman komputer; layanan desain dan pengembangan perangkat lunak; menyediakan perangkat lunak online yang tidak dapat diunduh untuk pembuatan, produksi, dan modifikasi produk animasi digital dan non-animasi untuk akses dan penggunaan di lingkungan online, lingkungan online virtual, dan lingkungan virtual realitas yang diperluas; pengembangan perangkat lunak game online

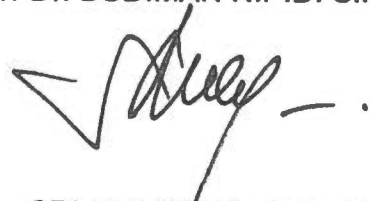
2. Memerintahkan kepada Direktorat Merek, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Republik Indonesia untuk di **DAFTAR SEBAGIAN** atas permohonan pendaftaran Merek **AIRBRUSH FLAWLESS M0020231722362** milik pemohon banding dan menyerahkannya kepada Pemohon Banding sebagaimana dimaksud pada Pasal 30 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Demikian diputus dalam musyawarah Majelis Komisi Banding Merek pada hari Kamis, 17 April 2025, putusan mana diucapkan pada hari itu juga dalam persidangan yang terbuka untuk umum oleh Majelis Komisi Banding Merek yang terdiri atas DINA WIDYAPUTRI KARIODIMEDJO, S.H., LL.M., Ph.D., sebagai Ketua, Dr. BUDIMAN N.P.D. SINAGA, S.H., M.H. dan SRI MULYONO, S.H., M.Si. sebagai Anggota.

Anggota

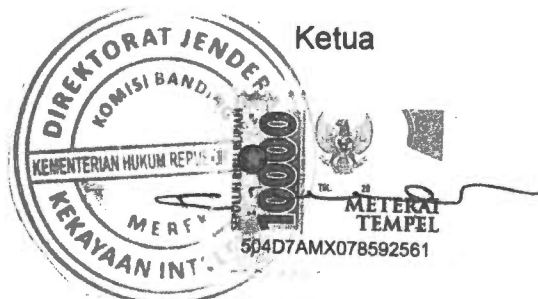


1. Dr. BUDIMAN N.P.D. SINAGA, S.H., M.H.



2. SRI MULYONO, S.H., M.Si.

Ketua



DINA W KARIODIMEDJO, S.H., LL.M., Ph.D.

