

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pelanggaran desain industri 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. Desain industri biasanya tidak melindungi fungsi dari satu produk, melainkan semata – mata melindungi penampakan luarnya.¹ 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 yaitu memperoleh keuntungan secara cepat dan pasti oleh karena desain produk yang dipalsu atau ditiru itu biasanya desain produk yang laris di pasaran, kemudian tidak mau menanggung resiko rugi dalam hal harus membuat suatu produk desain baru menjadi terkenal karena biaya produksi biasanya sangat besar, dan yang terakhir 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.

Eksekutor penjiplakan tersebut tidak disebut sebagai seorang kriminalk, mereka disebut sebagai pesaing yang melakukan tindakan curaaang. Mereka

¹ Tim Lindsey,dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung : PT. Alumni,2011), hlm.8.

melakukan upaya untuk membingungkan konsumen atau masyarakat dengan membuat suatu produk yang sangat mirip dengan produk lawannya.² sebagaimana prinsipnya, saat adanya unsur sama yang sangat mirip maka tindakan ini dapat dikatakan sebagai peniruan dengan maksud menumpang keunggulan (*passing off*). Sebab jika terdapat unsur yang sama akan membingungkan (*likelihood of confusion*) dan juga menyarankan masyarakat atau konsumen kepada hal yang keliru (*misrepresentation*).

Indonesia telah memiliki Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang mana dalam melindungi hak pendesain industri yang telah ada, para pendesain dapat melakukan pendaftaran terhadap desainnya. Dalam hal ini pendaftaran adalah syarat mutlak untuk terjadinya hak industri.³ Akan tetapi tidak semua desain industri memperoleh perlindungan hukum, hanya desain yang menjadi objek perlindungan hukum desain industri.⁴ Dimana berdasarkan Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang dilindungi adalah desain yang industri yang dianggap baru (*novelty*) dan telah terdaftar. Dimana hak desain industri dianggap baru apabila pada tanggal permohonan pendaftaran oleh Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual,

Ketentuan “baru” desain industri hanya terdapat 2 definisi,⁵ yaitu pertama, baru yang berarti mutlak dalam bentuk konfigurasi yang sebelumnya tidak pernah terlihat. Kedua, baru yang berarti terbatas, dimana konfigurasi sudah banyak yang mengenal, tetapi dalam guna dan manfaatnya berbeda dari yang pernah ada, desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan pengungkapan sebelumnya adalah pengungkapan desain industri sebelum tanggal penerimaan permohonan, tanggal prioritas (dalam hal permohonan diajukan dengan hak prioritas) dan telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia. Oleh

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

³ Ranti Fauza Mayana, *Perlindungan Industri di Indonesia; Dalam Era Perdagangan Bebas*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2004, hlm. 59.

⁴ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual; Perlindungan dan Dimensi Hukumnya Di Indonesia*, Alumni, Bandung, 2003, hal. 428.

⁵ Rachmad usman, op. cit., hal 66

sebab itu, hal inilah yang harus diperhatikan oleh pihak pendesain sebelum mendaftarkan desain industrinya, dimana setiap pendesain atau pelaku usaha yang ingin membuat desain yang terinspirasi pada suatu desain industri yang sudah ada dan terdaftar, harus memperhatikan detail kebaruan dari produk yang akan dibuatnya agar terhindar dari gugatan karena meniru suatu desain industri yang telah terdaftar.

Salah satu sengketa desain industri yang terjadi di Indonesia adalah sengketa antara Ruben Samuel Onsu dengan PT. Ayam Geprek Benny Sujono yang disingkat Ayam Geprek Benu sebagaimana tertuang dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 162 K/Pdt.Sus-HKI/2020. Sebelum adanya putusan Mahkamah Agung tersebut yang merupakan banding yang diajukan pihak Ruben Samuel Onsu atau dikenal dengan Ruben Onsu. Sengketa ini diawali oleh Benny Sujono yang mengajukan gugatan terhadap Ruben Samuel Onsu atas dasar adanya penggunaan desain kemasan pembungkus makan dan minuman yang dirasa milik Benny Sujono, dimana pihak Ruben Onsu yang telah mendaftarkan pada Direktorat Jendral Kekayaan dan Intelektual. Oleh sebab itu pihak Benny Sujono dalam gugatannya meminta untuk pihak Ruben Samuel Onsu yang tidak memiliki hak dalam menggunakan desain industri kepada pembungkus makanan dan minuman untuk usaha makannya yaitu “I AM GEPREK BENSU SEDEP BENEER” atau “GEPREK BENSU” untuk menghentikan segala kegiatan membuat dan/atau memproduksi, menggunakan, memperdagangkan, dan/atau mengedarkan makanan dan/atau minuman dari bisnis miliknya yang menggunakan kemasan kotak nomor pendaftaran IDD000049596 tanggal 20 Juli 2018 atas nama Ruben Samuel Onsu. Akan tetapi dalam kasus ini pihak Benny Sujono mengklaim dirinya telah menggunakan kemasan pembungkus makanan untuk “I AM GEPREK BENSU SEDEP BENEER” atau “GEPREK BENSU” sebelum pihak Ruben Samuel Onsu mendaftarkan desain industri kemasan pembungkus makanan “I AM GEPREK BENSU SEDEP BENEER” atau “GEPREK BENSU” yaitu sejak 17 April 2017.

Berdasarkan kasus diatas, meskipun Indonesia menganut sistem kontitutif yaitu sistem dimana pendafatar desain industri pertama adalah pihak yang

berhak atas hak tersebut dan dilindungi oleh hukum, akan tetapi dilihat dalam Pasal 2 Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri yang mengatakan bahwa dalam pendaftaran desain industri haruslah memiliki unsur kebaruan (*novelty*). Akan tetapi, dalam pengimplentasiannya, untuk membuktikan siapa pihak yang terlebih dahulu menggunakan desain industri tersebut bukanlah perkara mudah, maka dari itu, hakim selaku pihak yang memutuskan setiap perkara pelanggaran desain industry di pengadilan memutuskan berdasarkan interpretasinya terhadap aturan kebaruan (*novelty*).⁶ Lantas, Ketika seseorang sedang melakukan pendaftaran terhadap sebuah desain industry yang mana saat dalam proses tersebut tidak ada pihak yang merasa dirugigkan atau dalam hal ini melakukan tuntutan terhadap desain industry yang sedang didaftarkan orang tersebut terlebih lagi kepada pihak instansi yang juga tidak melakukan pembatalan terhadap desain industry yang didaftarkan tersebut maka pendafatran desain idnustri tersebut akan berhasil dan orang tersebut akan mendapat haknya sebagai pemegang atas desain industry yang didaftarkannya. Meskipun pengaturan tentang desain industri telah terdapat dalam Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2000 tetapi ketentuan tentang unsur kebaruan ini belum memberikan kepastian hukum yang mengenai batasan prinsip kebaruan dari desain industri tersebut.⁷

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana perlindungan hukum desain industri terhadap pemilik hak desain industri di Indonesia ?
2. Bagaimana pertimbangan hukum hakim dalam memutus perkara pelanggaran desain industri pada kasus Benny Sujono dengan Ruben Onsu

⁶ Fikri Hernanda, *Tanggung Jawab Produk Atas Desain Industri di Indonesia*, (Bandung: Bumi Aksara, 2009), hal.29.

⁷ Yulianti, *Perlindungan Hukum Terhadap Desain Industri di Indonesia*, (Jakarta: raja Grafindo Persada, 2010), hal.49.

dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 162 K/Pdt.Sus-HKI/2020) bila dikaitkan dalam penerapan novelty ?

C. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Untuk menghindari terjadinya kesalahan interpretasi terhadap judul dan masalah pokok yang akan diungkapkan dalam penelitian ini, penulis memberi batasan bahwa ruang lingkup penelitian ini adalah menganalisis perlindungan hukum atas pelanggaran terhadap hak desain industri kemasan terkait dengan kebaruan (*novelty*). Dimana obyek dalam penelitian ini adalah perlindungan hukum terhadap hak pemilik desain industri dan obyek dalam penelitian ini adalah Putusan Mahkamah Agung Nomor 162 K/Pdt.Sus-HKI/2020.

D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap hak pemilik desain industri di Indonesia.
- b. Guna mengetahui dan menganalisis pertimbangan hukum Majelis Hakim dalam putusan Mahkamah Agung Nomor 162 K/Pdt.Sus-HKI/2020 mengenai unsur kebaruan (*novelty*) dalam desain industri yang didaftarkan.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menambah bahan pustaka dalam masalah perlindungan hukum terhadap pemilik desain industri, selain itu penelitian ini diharapkan juga kelak dapat menjadi dasar bagi penelitian pada bidang yang sama.
- b. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak – pihak yang terkait dengan perlindungan hukum terhadap hak pemilik desain industri seperti advokat, penyidik kepolisian, jaksa penuntut umum, hakim, Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual,

dan secara khusus kepada semua pemilik desain dan juga para pelaku usaha.

E. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif (metode penelitian hukum normatif). Metode penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan atau data sekunder belaka.⁸

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan cases approach, yaitu dengan mempelajari dan menelaah mengenai beberapa hal yang bersifat teoritis yang menyangkut asas hukum, konsepsi, pandangan, teori – teori, peraturan hukum dan sistem hukum yang berkenaan dengan permasalahan putusan Mahkamah Agung dalam Perkara Hak Pemilik Desain Industri.

3. Sumber Data

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritas. Di mana dalam hal ini bahan hukum primer adalah terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan-catatan resmi, atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang - undangan.⁹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bahan hukum primer sebagai berikut :

- 1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Agreement Establishing The World Trade Organization.
- 2) Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
- 3) Putusan Nomor 16/Pdt.Sus.Desain Industri/PN Niaga JKT.PST., tanggal 8 September 2020

⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mahmudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 13.

⁹ Peter Mahmud Marzuki, 2005, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 141.

4) Putusan Mahkamah Agung Nomor 162 K/Pdt.Sus-HKI/2020., tanggal 24 Februari 2021

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang mendukung dan memperkuat bahan hukum primer memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yang ada sehingga dapat dilakukan analisa dan pemahan yang lebih mendalam.¹⁰ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bahan hukum sekunder yang berkaitan erat dengan bahan hukum primer seperti hasil penelitian, hasil karya dari kalangan hukum, buku, dan juga jurnal ilmiah yang berkaitan dengan desain industri.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.¹¹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan bahan hukum tersier berupa kamus dan ensiklopedia.

4. Cara Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*) yang berhubungan dengan desain industri.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.¹² Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif yakni suatu penelitian yang berdasarkan filsafat postpositivisme, yang mana digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, disini posisi peneliti sebagai instrument kunci, kemudian teknik

¹⁰ Soerjono Suekanto, dan Sri Mamudi, penelitian hukum normative suatu tinjauan singkat, Penerbit (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.23

¹¹ Johny Ibrahim, Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif, (Surabaya: Bayumedia, 2008), hal. 295

¹² Lexy J. Moleong, Metode Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.103.

pengumpulan data dengan triangulasi, analisa data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian menekankan pada makna dibandingkan generalisasi.¹³

¹³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B, (Bandung: Alfabeta,2012)